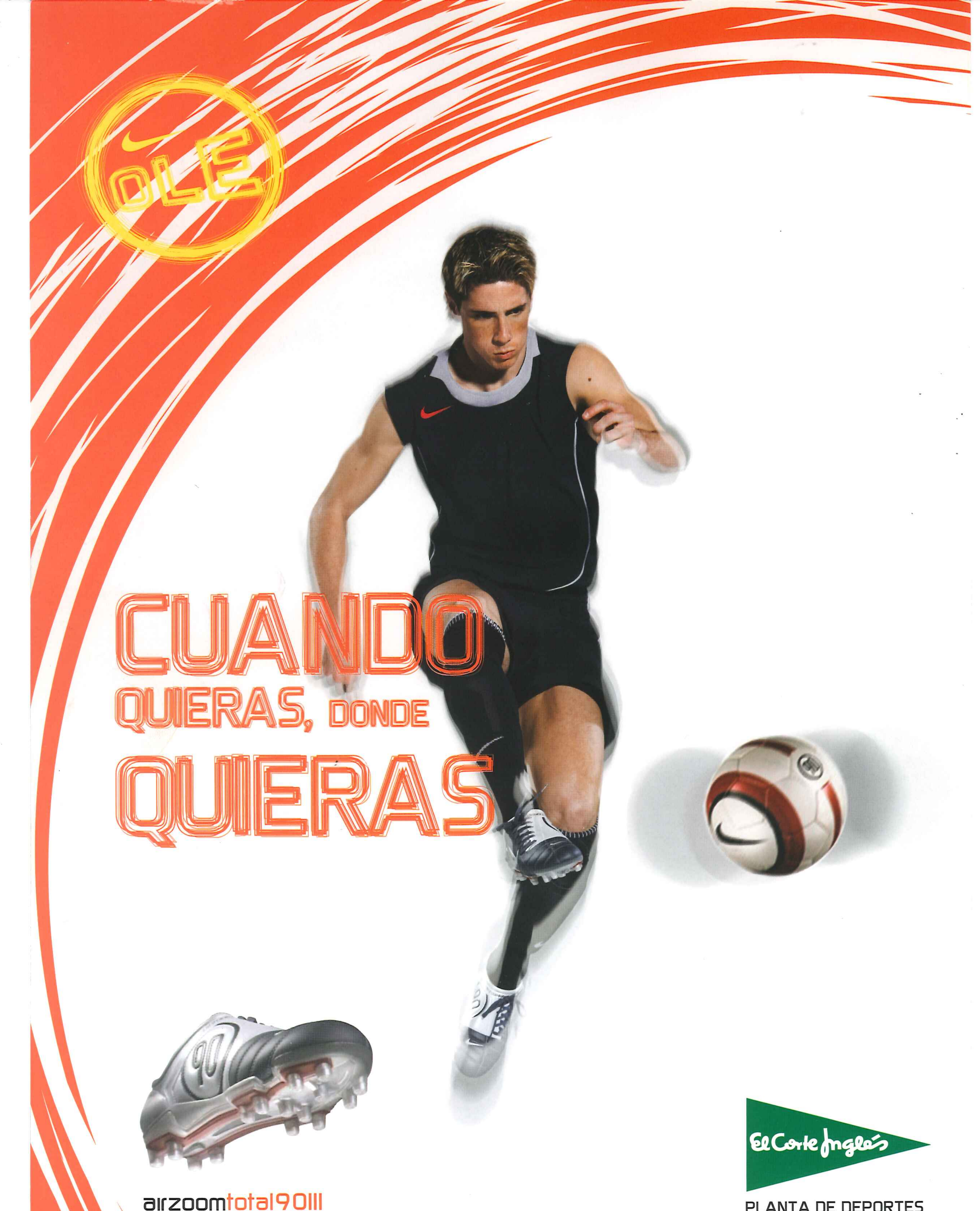


Nº 40 • MAYO 2004 • 6,00 €
PlayStation® 2
ta Oficial - E paña
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
El mejor juego de espionaje táctico del año
DE LOS CREADORES DE EYE TOY LLEGA...
SINGSTAR
¡Mucho más que un karaoke!
Todo sobre las próximas novedades de Acclaim
Los últimos lanzamientos que arrasan en Japón
DRAKENGARD
Combate cuerpo a cuerpo o a lomos de un dragón en la penúltima propuesta de los creadores de Final Fantasy
SILENT HILL 4: THE ROOM
Te ofrecemos una primera aproximación a la versión final del juego más inquietante de la historia de PlayStation 2
GUÍA COMPLETA: LLEGA HASTA EL FINAL DE FORBIDDEN SIREN
00040


OLE
CUANDO
QUIERAS, DONDE
QUIERAS
El Corte Inglés
airzoomtotal90III
PLANTA DE DEPORTES

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, J. Iturrioz, Á. Jiménez, E. Rodríguez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

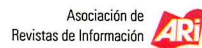
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



EDITORIAL



SINGSTAR, LA NUEVA ESTRELLA DE SONY C.E.

Parecía que tras la sorprendente innovación que ha supuesto Eye Toy todo estaba ya inventado en el reino del videojuego. Pero nada más lejos de la realidad. Ha tenido que ser Sony de nuevo la encargada de sacudir los cimientos del ocio interactivo con un lanzamiento que dará mucho que hablar a partir del mes de junio. El invento se llama SingStar y aunque ya conocíamos algunos detalles, hasta que no lo hemos probado en las oficinas de Sony Computer no hemos sido capaces de sentir toda la magia que lleva en su interior. SingStar va más allá de un simple karaoke, ya que ofrecerá la máxima diversión tanto en modo multijugador como en solitario gracias a un brillante y competitivo modo historia. Y la cosa no acaba aquí ya que SingStar vendrá acompañado de dos micrófonos de gran calidad, es compatible con Eye Toy y la versión española incluirá quince canciones en castellano junto a otras quince de origen anglosajón. Creo que por 60 Euros no se puede pedir más, tan sólo que salgan más ediciones con nuestros cantantes y temas favoritos y que se instaure un nuevo género con la misma fuerza, o más, que con Eye Toy. Junio será el mes que de la vida a la última maravilla tecnológica de Sony. Y hablando de maravillas, os hemos preparado un reportaje totalmente exclusivo sobre uno de los títulos más sobresalientes del presente año y que se infiltrará en nuestra PS2 este verano: Splinter Cell Pandora Tomorrow. El espionaje táctico elevado a su máxima expresión y con un modo On-line realmente original.

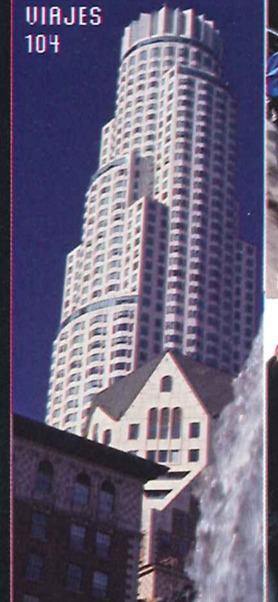
MARCOS GARCÍA
Director

















DVD-DEMO

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

10 DEMOS JUGABLES

___ [01 .] CUESTIÓN DE HONOR
Encarna a Jet Li en una de sus famosas películas de acción

___ [02 .] TRANSFORMERS
Los juguetes de los 80 protagonizan un espectacular arcade

___ [03 .] FIGHT NIGHT 2004
Electronic Arts renueva su saga de boxeo e incluye control total

___ [04 .] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Otros clásicos de la animación en un título lleno de sorpresas

___ [05 .] ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS
Disfruta contemplando los bellos parajes de este RPG de Sony C.E.

___ [06 .] CY GIRLS
Konami nos presenta a dos heroínas de nueva generación

___ [07 .] SONIC HEROES
Sonic se estrena en la consola acompañado de sus amigos

___ [08 .] RICHARD BURNS RALLY
Otro de los campeones de Rallys cuenta con su propio juego

___ [09 .] MX UNLEASHED
Sube a tu moto y disfruta haciendo todas las piruetas que puedas

___ [10 .] NFL STREET
Los jugadores de fútbol americano de EA salen a la calle a jugar

7 PARTIDAS GRABADAS

Descárgate nuestras partidas avanzadas

En nuestra sección «Downloaders» podrás descargar a tu tarjeta de memoria partidas guardadas de varios títulos de **PlayStation 2**. Simplemente copia la partida a tu *Memory Card* seleccionándola desde el menú. Después introduce en la consola el juego elegido, carga la partida y... ¡A Disfrutar! Este mes:

- ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO
- ENTER THE MATRIX
- MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN
- MOTO GP 3
- SILENT HILL 3
- SPLINTER CELL
- XIII

2 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

CHAMPIONS OF NORRATH

Los programadores de *Baldur's Gate: Dark Alliance* vuelven a renovar el género del RPG de acción con esta visita al universo de *Everquest* de la mano de **Ubi Soft**. Elige entre los diez personajes seleccionables y salva a tu pueblo del ataque de las hordas de *Goblins*.

WCR RUGBY

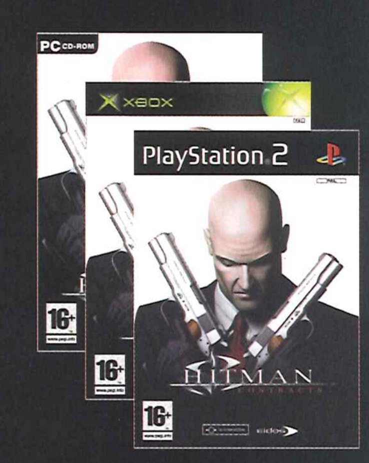
Creado por los programadores de uno de los mejores simuladores de *rugby* de la historia, *Jonah Lomu Rugby* y publicado por **Acclaim**, esta recreación de uno de los deportes más duros dejará satisfechos a todos sus *fans*, entre los que se encuentra alguna chica de nuestro sector.



Cuando *trabajas* por dinero,
no hay reglas...

Psicología del Asesino







WWW.HITMANCONTRACTS.COM

Ningún límite, sólo una condición















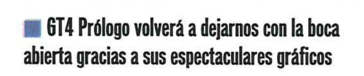
GT4 PRÓLOGO

SONY C.E.

El rey del volante se prepara para el verano

El próximo mes de junio, Sony C.E. pondrá a la venta ***Gran Turismo 4 Prólogo***, un anticipo de lo que será la versión final de *GT4*, para hacer la espera más llevadera. El juego incorpora un total de 50 vehículos del catálogo de 500 coches incluido en GT4 y por supuesto será la primera toma de contacto del usuario con el impresionante apartado visual que **Polyphony Digital** ha creado para la cuarta entrega de su saga.





GT4 Prólogo volverá a dejarnos con la boca abierta gracias a sus espectaculares gráficos

PS2 Y FÚTBOL

Desde el pasado 25 de marzo *Esto Es Fútbol* puede encontrarse en dos atractivos packs que incluyen el juego, la consola y un adhesivo para personalizar la **PlayStation 2** con los colores del F.C. Barcelona o del Atlético de Madrid,con un precio recomendado de 199,99 Euros. Por otro lado, en www.elgrandesafio.com se ha llevado una competición entre los usuarios del juego que culminó con la final en los marcadores del Vicente Calderón, 40 minutos antes del *derby* (al cierre de esta edición todavía no se ha disputado).

CAMPUS PARTY 2004

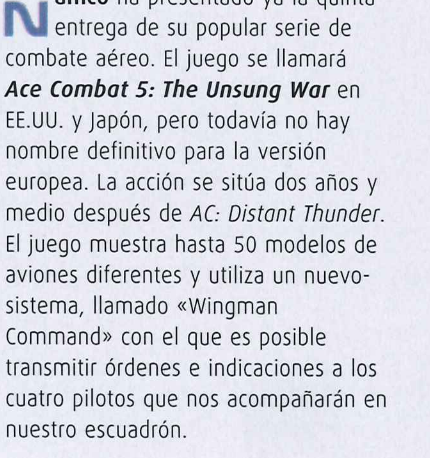
La *Campus Party*, que tendrá lugar entre el 26 de julio al 1 de agosto, va a ser la mayor congregación de PlayStation 2 conectadas en red del mundo. Los primeros 300 usuarios en registrarse recibirán como regalo el Adaptador de Red oficial para PS2 y un conversor VGA para conectar la consola al monitor de PC. Te esperamos en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia.





ACE COMBAT 5

Namco ha presentado ya la quinta entrega de su popular serie de combate aéreo. El juego se llamará ***Ace Combat 5: The Unsung War*** en EE.UU. y Japón, pero todavía no hay nombre definitivo para la versión europea. La acción se sitúa dos años y medio después de *AC: Distant Thunder*. El juego muestra hasta 50 modelos de aviones diferentes y utiliza un nuevo sistema, llamado «Wingman Command» con el que es posible transmitir órdenes e indicaciones a los cuatro pilotos que nos acompañarán en nuestro escuadrón.



En AC5 hay más de 50 modelos de aviones



NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2



CATWOMAN

La película protagonizada por la famosa actriz Halle Berry ya cuenta con su correspondiente juego para PlayStation 2 de la mano de EA Games. En el título se recrean fielmente las aventuras de la heroína del cómic cuando regresa a la vida, reencarnándose en un gato, después de haber sido traicionada por sus empleados. Catwoman tiene todos los poderes propios de un felino: sigilo, visión nocturna y una fuerza sobrehumana. Aunque su látigo también le ayudará a luchar. Su lanzamiento está previsto para el próximo verano.

FIFA 2005
Primeras imágenes de la franquicia

Apenas hemos podido disfrutar con las excelencias de las versiones previas de *Euro 2004* cuando **Electronic Arts** ya anuncia la siguiente entrega de *FIFA*. De hecho ya hay imágenes, como podéis observar en esta página. **EA Sports** continúa puliendo todos y cada uno de los aspectos de su franquicia más popular para combatir contra su eterno rival. En esta ocasión hay 20 ligas oficiales, 40 selecciones nacionales, un modo Carrera extendido y un nuevo *Creation Center* entre otras novedades. Noviembre será, casi con toda seguridad, el mes elegido para su lanzamiento.



Los mejores futbolistas en el mejor juego de fútbol

PREMIOS ADESE 2004

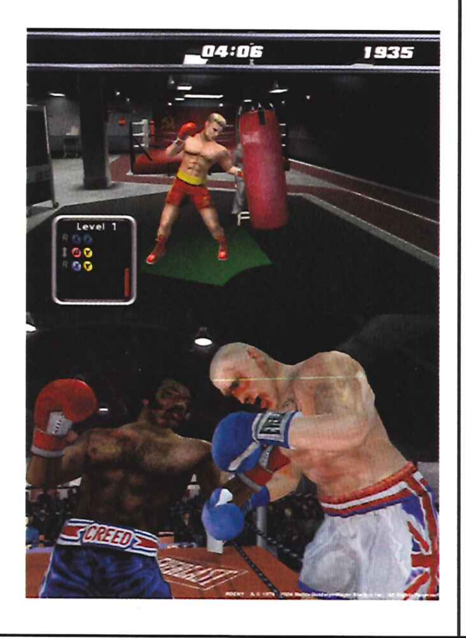
Como viene siendo habitual **aDeSe** hizo entrega de los galardones a los juegos más vendidos de 2003. En esta edición ha sido necesario incluir un nuevo galardón ante el éxito obtenido por algunos títulos, el de Doble Platino. Entre los ganadores de este último están *El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey*,



FIFA Football 2003 y *FIFA Football 2004* al vender más de 160.000 copias. Con más de 80.000 unidades, galardón de Platino, quedaron *Enter the Matrix, Medal of Honor: Rising Sun, The Getaway, Harry Potter y la Cámara Secreta, Need for Speed: Undreground, Formula One 2003, Moto GP3*. Ya en la categoría Oro, con 40.000 juegos vendidos fueron premiados *Dragon Ball Z Budokai 1 y 2, Tomb Raider: EADO, True Crime: Streets Of LA, Time Crisis 3, Tom Clancy's Splinter Cell, Buscando A Nemo, Jak II: El Renegado, Prince Of Persia: LADT, WRC3, Los Simpsons Hit&Run, NBA Live 2003 y 2004*, y cierra la lista la versión de *Los Sims*.

ROCKY LEGENDS
Boxeo de altos vuelos

El acuerdo alcanzado por **Ubi Soft** con **MGM Interactive** trae a la vida una serie de historias alternativas a las películas de *Rocky*. Aunque el género del juego se decanta por el boxeo puro y duro, como demuestran los combates, estarán protagonizados por auténticas leyendas como Ivan Drago, Apollo Creed o el mismísimo Rocky Balboa. El jugador podrá ser testigo de cómo progresan sus carreras desde el anonimato hasta que se conviertan en estrellas del ring.



OFERTA PROEIN 2 JUEGOS POR 40 EUROS

Legacy Of Kain Soul Reaver II, Deus Ex, Legacy Of Kain Blood Omen II, Thunderhawk: Operation Phoenix, Eve Of Extinction, Rally Championship y Super Trucks son los títulos incluidos en la oferta que se pondrá en marcha a partir del próximo lunes 12 de abril de 2004.

RESULTADOS CONCURSOS

FINAL FANTASY X-2
Ganador de 1 libro exclusivo, 1 juego, 1 figura y 1 lámina:
- Francisco Guijarro Hitalga (CIUDAD REAL)

Ganadores de 1 juego, 1 figura y 1 lámina:
- Pascual Civera López (CASTELLÓN)
- Juán José González Vázquez (HUESCA)
- Mario López Suárez (MADRID)
- Francisco Javier de la Era Pedrosa (GUIPUZCOA)
- Carmen Ramírez Colina (MADRID)
- Amanda Freixes Barrio (BARCELONA)
- Juan Carlos Sánchez Sánchez (VALENCIA)
- Emilio Benítez Malavé (GUIPUZCOA)
- José María Linares Alonso-Villaverde (MADRID)
- José Manuel Pérez Heredia (GRANADA)
- Joaquin Ruiz Rodríguez (ALICANTE)
- María José García Aguarón (SORIA)
- Miriam Gil Jaramillo (MADRID)
- Antonia Léon García (BARCELONA)

LOS SIMS TOMAN LA CALLE:
- Paula Castro Galán (BARCELONA)
- Elena García Aznar (ZARAGOZA)
- Encarnación Godoy Molina (MALAGA)
- Rosamaría Arriba Guidado (LERIDA)
- Oscar Jareño (VALENCIA)
- Angel Cobos Ruiz (ZARAGOZA)
- Raúl Sanz Rodríguez (TARRAGONA)
- Andrés Sánchez Cabello (BARCELONA)
- Aurelio López Fernández (ASTURIAS)
- Alberto Domínguez Vidal (ZARAGOZA)
- Diego Docarmo Fragoso Pinto (GRANADA)
- Luis Carlos Laserna Lillo (MADRID)
- Juan Carlos Martínez Contreras (MURCIA)
- David Mata Masip (TARRAGONA)
- Adelaida Jarada Campón (SEVILLA)
- Marta Prat Gudayol (BARCELONA)
- Margarita García Pages (MADRID)
- Miguel Calvis Calpe (MADRID)
- Roque Rodríguez Sánchez (GRANADA)
- Susana Mercadé Rovira (TARROGONA)

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN
- Costel Ailoaie (TARRAGONA)
- Milagros Navarro Galán (BARCELONA)
- Pablo Garzón Hernández (MADRID)
- Andrés Durán González (GRANADA)
- Francisco Samón Roig (ALMERIA)
- Susana Escanero Moreno (CANTABRIA)
- Fernando de Fez (MALAGA)
- Mª Carmen Romero Algobia (MADRID)
- Octavio Cabrera López (LAS PALMAS G.C.)
- José Ginés Picón López (MURCIA)
- Juan Ignacio López Arribillaga (GUIPUZCOA)
- Desiderio Nieto Calero (TARRAGONA)
- José Ángel González García (HUESCA)
- Carlos Manuel Diez-Rabago Mayer (MADRID)
- Sebastián Peinazo Núñez (GERONA)

LUCASARTS

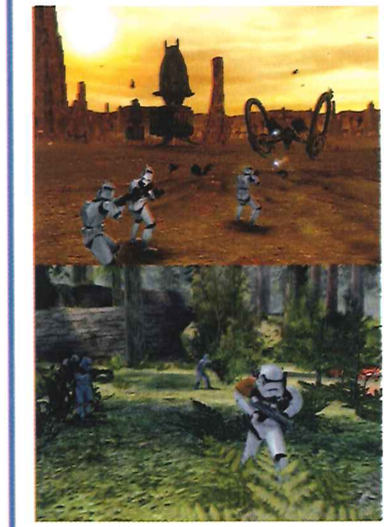
Descubre sus nuevos lanzamientos para PS2

La compañía de George Lucas no quiere convertir el 2004 en un año de transición hasta el estreno del *Episodio III* de *Star Wars*, y prepara ya una batería de lanzamientos para la consola de **Sony**. Dos de ellos fueron presentados en sociedad el pasado 15 de marzo, con la ciudad de Londres como escenario. *Star Wars Battlefront* podría definirse como un *1942 Battlefield* inspirado en las dos trilogías galácticas. El duelo On-line entre 16 jugadores es uno de sus atractivos, pero no el único: podrás pilotar más de 15 vehículos clásicos de *Star Wars* o combatir a pie tras elegir bando entre cuatro facciones distintas (Imperio, Rebeldes, Federación de Comercio, Clones). La sorpresa del día fue *Mercenaries*, un *shooter* desarrollado por **Pandemic**, en el que desempeñarás el papel de un soldado de fortuna entre las ruinas de Corea del Norte. Comprarás y robarás vehículos, aceptarás o no misiones de la ONU... La mecánica de un *GTA* en tiempos de guerra.



■ Policía Nacional, Guardia Civil, Carabinieri... Hasta ahora nos habían detenido casi todos los cuerpos del Estado (de este y de otros), pero nunca las tropas de asalto del Imperio

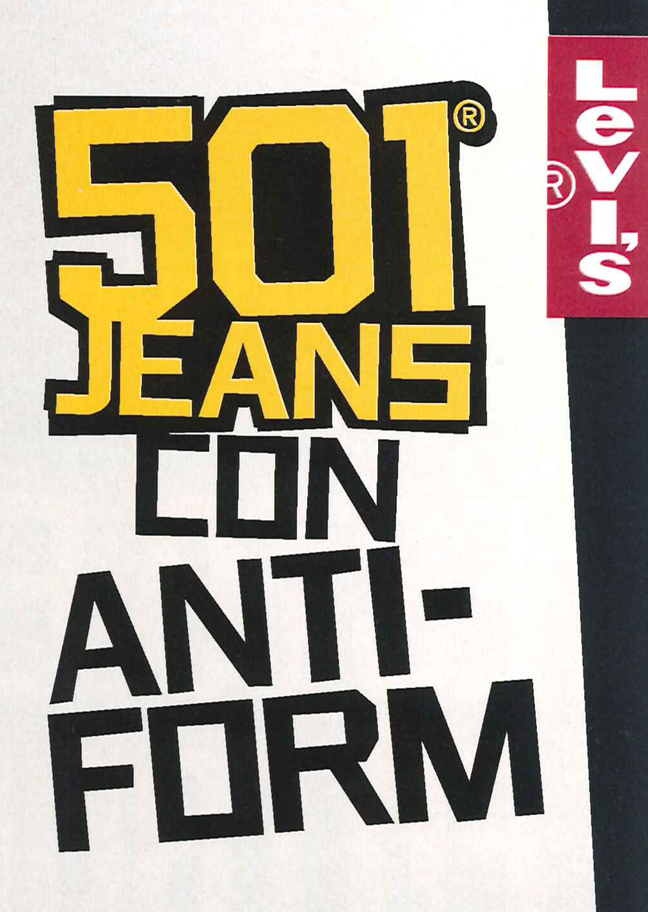
STAR WARS BATTLEFRONT



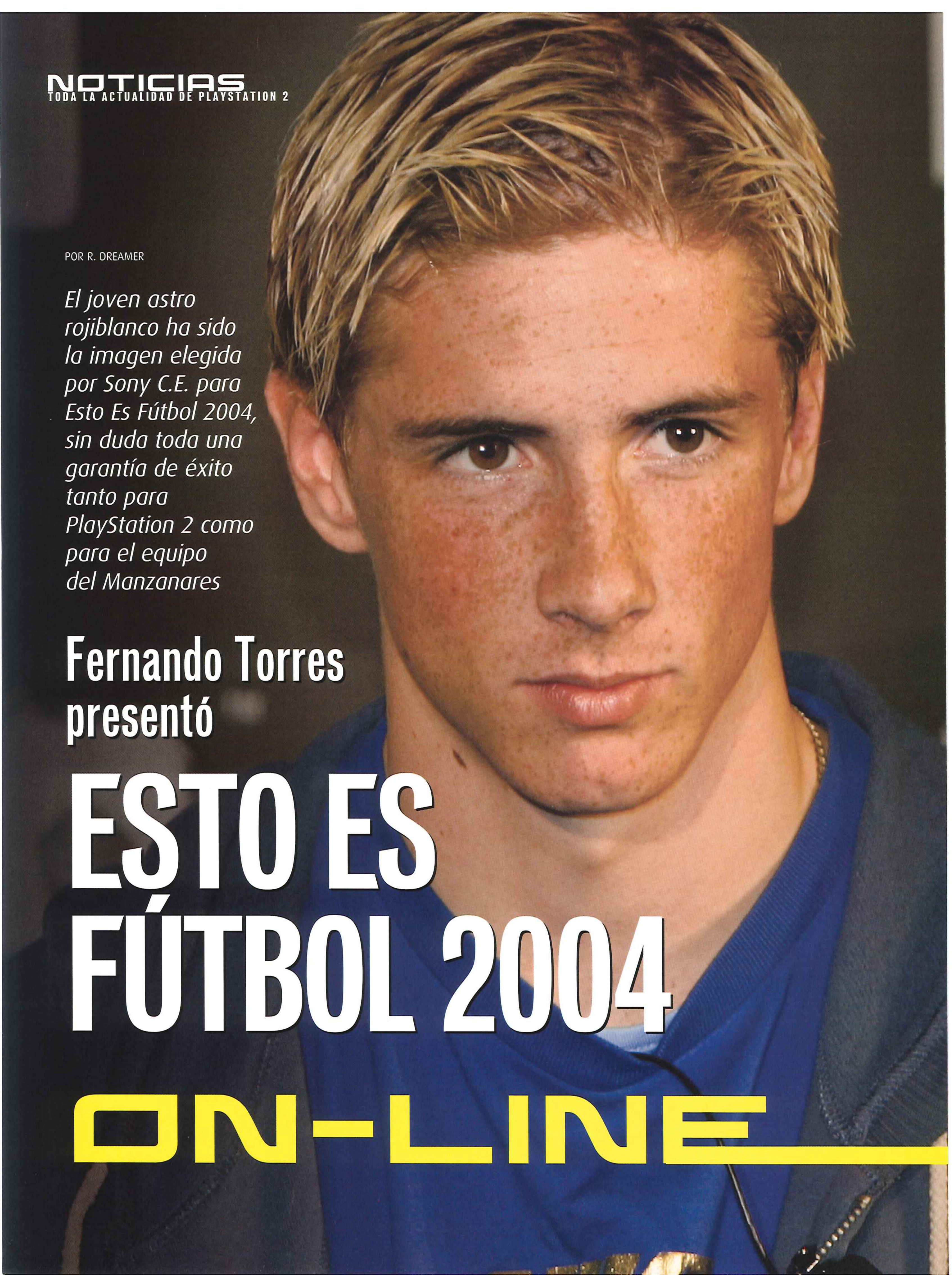


"¿ #Aaron

¿POR QUÉ TODO TIENE QUE ENCAJAR?"







POR R. DREAMER

El joven astro rojiblanco ha sido la imagen elegida por Sony C.E. para Esto Es Fútbol 2004, sin duda toda una garantía de éxito tanto para PlayStation 2 como para el equipo del Manzanares

Fernando Torres presentó ESTO ES FÚTBOL 2004 ON-LINE

25 DE MARZO DE 2004 13:00 h
ESTADIO VICENTE CALDERÓN (ATLÉTICO DE MADRID)

ON-LINE

GASPAR

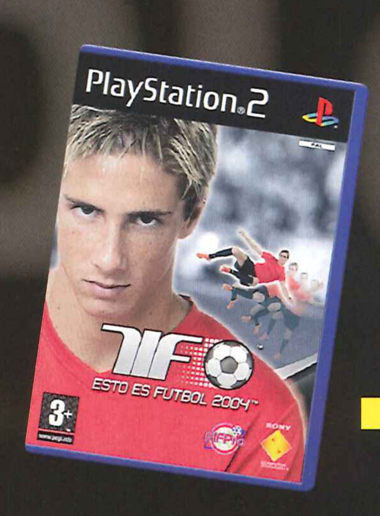
JORGE

PAUNOVIC

F. TORRES

Sony C.E. ha vuelto a cumplir con las expectativas y nos ha sorprendido muy gratamente con la presentación de su título de fútbol. El evento tuvo lugar el pasado jueves 25 de marzo en el estadio Vicente Calderón. El invitado especial, imagen del juego ***Esto Es Fútbol 2004*** en España, fue el delantero del Atlético de Madrid Fernando Torres, que iba acompañado de Jorge, Gaspar y Paunovic. Dada la trascendencia que tiene el joven futbolista, la presentación en sociedad de ***Esto Es Fútbol 2004*** no sólo atrajo a medios especializados; televisiones, prensa deportiva y de todo tipo se dio cita en el feudo rojiblanco a las 12:30 para ver qué había preparado **Sony C.E.** en esta ocasión. Como las estrellas, los futbolistas aparecieron con media hora de retraso. Carlos Martínez y Julio Maldonado (Maldini), comentaristas de Canal+, que también han desempeñado la misma labor en el juego, fueron presentando uno a uno a los cuatro deportistas. Una vez sentados y con un mando en las manos, se anunció que iban a disputar un partido. La gran sorpresa llegó cuando al término del encuentro se desveló que los componentes del Atlético no habían jugado contra la máquina; no sólo habían reproducido virtualmente el próximo *derby* contra su máximo rival madrileño, sino que el Real Madrid había sido conducido desde las oficinas de **Sony C.E.** por Solari, Michel Salgado, Guti y Mejía. A través de una cámara web se pudo contemplar cómo los componentes del equipo blanco celebraban su victoria por 1 a 0, gracias al gol de oro anotado por Raúl (manejado por Guti, que se confesó «jugón» empedernido) en la prórroga. Los 90 minutos

«FERNANDO TORRES, PAUNOVIC, GASPAR Y JORGE SE ENFRENTARON A 4 JUGADORES DEL REAL MADRID EN UN REÑIDO PARTIDO ON-LINE»





25 DE MARZO DE 2004 13:00 h OFICINAS DE SONY C.E. (REAL MADRID)



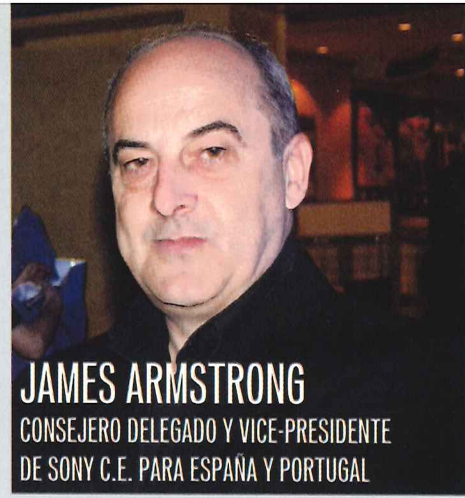
«CADA VEZ TE IDENTIFICAS MÁS PORQUE HAY MÁS DETALLES, DESDE LOS PEINADOS HASTA LAS BOTAS»

estuvieron muy reñidos, poco antes de que el árbitro señalara el final del tiempo reglamentario, Germán Burgos desvió una pena máxima contra el Atlético de Madrid. Tras el espectacular choque, Fernando Torres pidió la revancha a los jugadores del Real Madrid. A nuestra pregunta de qué títulos de **PlayStation 2** eran sus favoritos, respondió que sólo los de fútbol. Siempre que se lo permiten los entrenamientos y las concentraciones, él y sus compañeros aprovechan para jugar con **PlayStation 2**. A la hora de escoger un equipo, además del Atlético de Madrid, suelen preferir las grandes escuadras europeas, Juventus, Inter de Milán, Manchester United; aunque a veces, si no queda más remedio, alguno puede terminar jugando con el Real Madrid. El jugador afirmó: «Nosotros cuatro somos los que normalmente jugamos durante las concentraciones. Cada vez te identificas más porque hay más detalles, desde los peinados hasta las botas». Después, la rueda de prensa derivó hacia temas más deportivos como la posible presencia de Fernando Torres en la Eurocopa 2004 con la selección nacional y alguna que otra pregunta sobre su posible marcha a un club extranjero la próxima temporada. En cualquier caso, lo que quedó claro durante la presentación es la apuesta de **Sony C.E.** por el juego en red de banda ancha. ***Esto Es Fútbol 2004*** va a ser uno de los mejores exponentes de esta filosofía, al permitir que se enfrenten hasta 8 jugadores (cuatro en cada consola utilizando el *multitap*) con más de 23 ligas, (todos los equipos de primera y segunda división española incluidos) entre las que hay 300 jugadores con el rostro digitalizado para dar un mayor realismo al juego. ***Esto Es Fútbol 2004*** se pondrá a la venta en dos interesantes *packs* de Atlético de Madrid y Barcelona F.C.



EL ADAPTADOR

Sony C.E. ha bajado recientemente el precio del adaptador de red para juego en banda ancha, 24,90 Euros. Además, los usuarios de **PlayStation 2** ya pueden disfrutar con un completo catálogo de títulos On-line que va creciendo día a día, como ocurre con la presente edición de *Esto Es Fútbol*.



JAMES ARMSTRONG

CONSEJERO DELEGADO Y VICE-PRESIDENTE DE SONY C.E. PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

Durante la presentación todos han disfrutado de una experiencia que cada día gana más adeptos, además ha sido todo un éxito teniendo en cuenta las dificultades técnicas, ¿cómo surgió la idea de enfrentar en un entorno virtual a los eternos rivales de la capital madrileña?

James Armstrong: Ha sido una unión de muchos factores. La colaboración de Fernando Torres como imagen del juego *Esto Es Fútbol 2004*, el acuerdo con el Atlético de Madrid para desarrollar diversas acciones comerciales, el desafío lanzado en Internet entre ambas aficiones dentro de la campaña elgrandesafio.com. Todo esto nos llevó a concebir la presentación y este partido On-line como pistoletazo de salida de *El Gran Desafío*.

El juego presentado, *Esto Es Fútbol 2004*, del que es imagen Fernando Torres, ¿cómo aprovecha las capacidades On-line de PlayStation 2?

J.A.: Con este juego se pone de manifiesto una nueva forma de jugar al fútbol, más activa, más dinámica y sobre todo mucho más social: dos equipos, 4 contra 4, en donde cada jugador puede encontrarse en un escenario distinto. Dicha función hace de este título el mejor juego de fútbol On-line.

La asistencia de televisiones y otros medios de prensa general está dejando claro que el sector de los videojuegos no se reduce ya a un entorno de «jugones», ¿cómo prevé el futuro próximo de la industria en nuestro país con los cambios que se están produciendo y siendo PlayStation 2 uno de los artífices de esta apertura?

J.A.: **PlayStation** ha apostado desde su inicio por la innovación. Actualmente con la tecnología que se está desarrollando y aplicando a los nuevos productos, se están creando nuevas formas de juego, de entretenimiento, de ocio al fin y al cabo. También es importante la versatilidad que ofrece nuestra máquina. Una versatilidad que se traduce en las múltiples posibilidades de ocio que ofrece. Y es que no hay que olvidar que nuestra consola también reproduce películas DVD y CD de música. Y por ahí es por donde vamos, hacia el entretenimiento global, entendido como música, cine, deporte... Y nuevas aplicaciones con la tecnología *Eye Toy*.

Poco a poco el juego en red va captando un mayor número de usuarios, y en un futuro no muy lejano la comunidad On-line representará un importante sector del mercado de su consola. Actualmente, ¿cuántos usuarios se conectan con PlayStation 2 para jugar contra otros en Internet?

J.A.: El número de usuarios varía de un juego a otro, así que no podemos dar una cifra exacta. Lo único que puedo decir es que en Europa hay más de 100.000 usuarios conectados a nuestros servidores disfrutando de la experiencia On-line. Una experiencia que por supuesto incluye torneos y competiciones entre nuestros usuarios.

¿Cuáles son las principales dificultades a las que se ha enfrentado la compañía para la implantación del juego en red en España?

J.A.: Sin duda, la necesidad de disponer de banda ancha, un requisito imprescindible para poder jugar On-line. Afortunadamente, la banda ancha está cada día más extendida y eso nos beneficia. Sin embargo, tengo que decir que el consumidor español es muy receptivo y está ávido de experimentar nuevas formas de entretenimiento.

El adaptador de red ha bajado su precio recientemente, ¿qué otras iniciativas está tomando la compañía para fomentar el crecimiento de la comunidad On-line de PlayStation 2?

J.A.: Para fomentar este crecimiento, estamos apoyando el desarrollo de juegos que lleven funciones On-line, tales como *SOCOM I* y *II* o *Esto Es Fútbol 2004*, que se encuentran actualmente ya en el mercado, así como otros títulos que aparecerán próximamente: *Gran Turismo 4*. Igualmente, recibimos el apoyo de terceros desarrolladores que apuestan firmemente por el modo On-line. Además, **PlayStation** ha desarrollado «Central Station», que es el portal de información sobre juegos al que se accede a través de la **PS2** conectada a Internet. Es el paraíso de los juegos On-line, puesto que además de toda información sobre juegos On-line, noticias y pantallas, incluye también torneos On-line para todos sus usuarios, mensajería instantánea, noticias, pantallas y resúmenes de los mejores juegos On-line para **PS2**.

Dentro del catálogo de títulos con opciones On-line de Sony Computer Entertainment, ¿cuáles son los que tienen más éxito entre los usuarios?

J.A.: A día de hoy, los juegos que más éxito han tenido han sido *SOCOM I* y *II*, así como el desafío virtual que se ha lanzado desde **PlayStation** con el juego *Esto Es Fútbol 2004*.

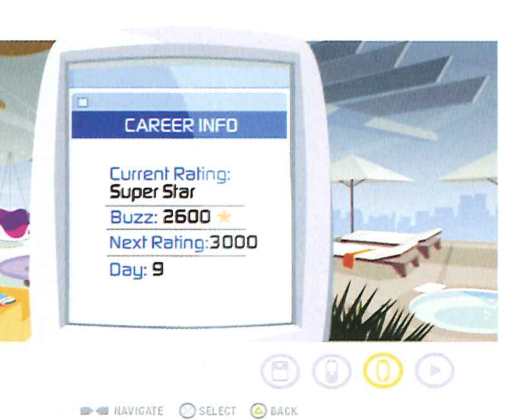
¿Cuántos títulos On-line tiene previsto publicar Sony C.E. para este año?

Tenemos previsto lanzar alrededor de 10-15 títulos On-line, y junto con las otras compañías distribuidoras, **PlayStation 2** tendrá un parque de 30 nuevos juegos con opciones On-line.

¡¡¡LA SENSACIÓN DEL AÑO!!!

SINGSTAR

Los creadores de Eye Toy nos ofrecen una nueva forma de interacción con PS2



Tras sorprender a toda la «comunidad lúdica» con una de las apuestas más originales de la historia de los videojuegos y convertir *Eye Toy* (su más ambicioso proyecto) en un superventas, los chicos de **Sony London** se han propuesto triunfar (y nunca mejor dicho) con un género totalmente nuevo para el mercado europeo: algo más que un *Karaoke*. Detrás de esta sencilla premisa, cuyo desarrollo ya fue explorado por **Konami** hace casi un año en Estados Unidos y Japón (aunque tampoco tuvo mucha repercusión «mundial»), se esconde un título que está a la vanguardia tecnológica y estética. **Sony London** ha creado un juego que pertenece al «pseudo-género» musical comenzado por *Parappa The Rapper* y *Beatmania*, pero ha elevado su interacción a un nuevo nivel de realismo, ya que nuestro oído musical y, principalmente, nuestra voz será la que decida cada uno de los niveles (o canciones) del juego, a través de un micrófono de diseño clásico que va conectado al puerto USB de **PlayStation 2**.

Lejos de ser un simple *Karaoke*, en el que nuestros amigos serán los que decidan si lo hemos hecho bien o mal, ***SingStar*** hace gala de avanzadas rutinas de deteccción de voz. Así, en pantalla, junto al vídeo musical del artista al que estemos «emulando», veremos unas líneas que representan el tono que deberíamos adquirir con nuestra voz y, a medida que cantamos, se dibuja otra línea a la altura del tono en el que estamos cantando.

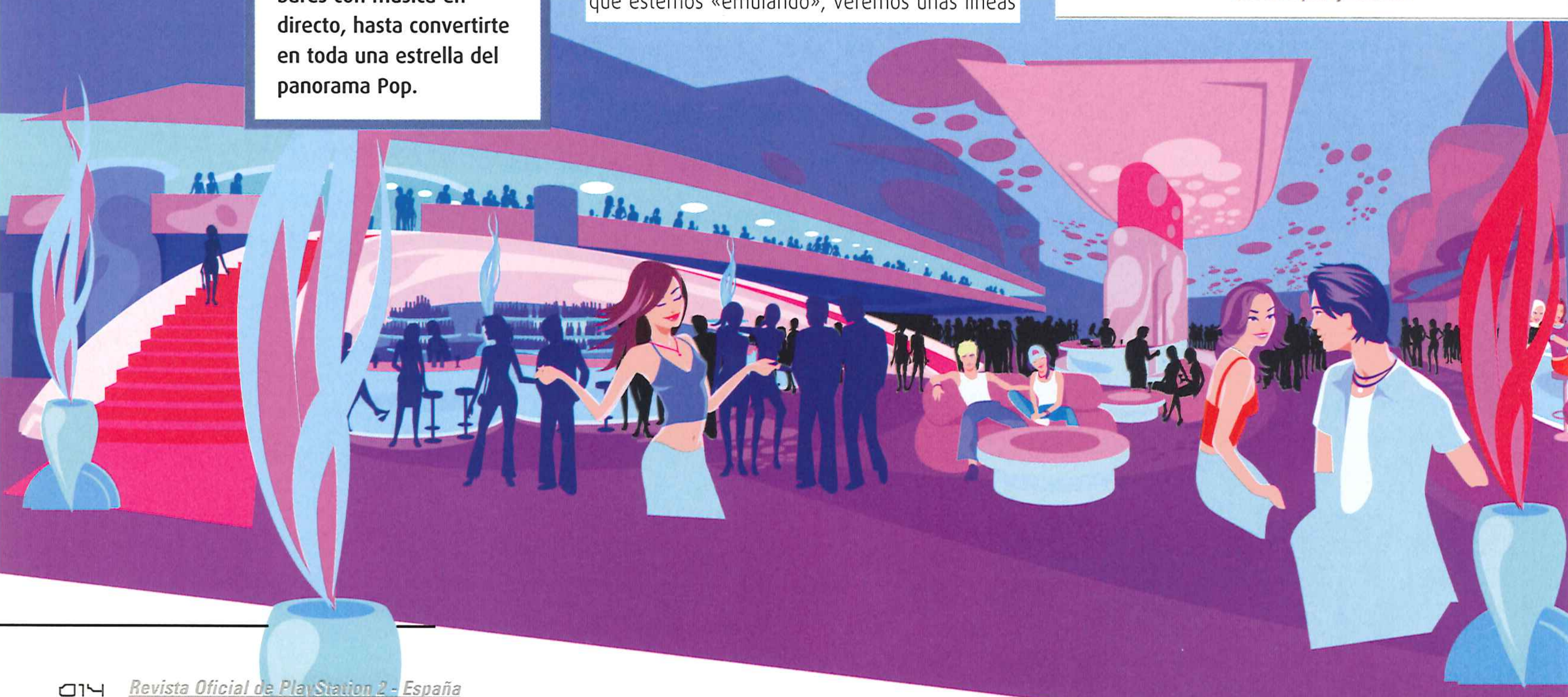
Lo importante en el juego es adoptar la nota o el tono adecuado, no la voz exacta del artista al que pertenezca la canción; de tal modo que si nuestra voz es más aguda o más grave que la original, bastará cantar la canción una octava por encima o por debajo del tono original para completar con éxito la canción. Nada menos que 30 son las canciones que incluirá la versión final del juego, 15 sacadas de la versión original inglesa y 15 en castellano.

TIME 00:50
04489 P1

So you better
Get this party started

MODO CARRERA

El título de Sony London no es un *Karaoke* «clásico» en el que los únicos que analicen tu habilidad con el micrófono sean tus amigos. En *SingStar* podrás comenzar una carrera musical desde los típicos bares con música en directo, hasta convertirte en toda una estrella del panorama Pop.

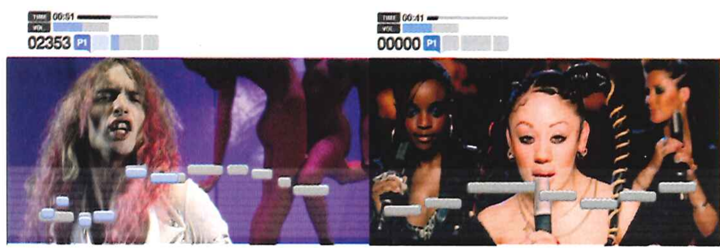


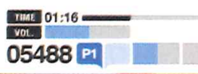
El mercado español es el único en toda Europa para el que se ha modificado el concepto de ***SingStar*** añadiendo canciones en lenguaje autóctono. El pack del juego, cuyo precio rondará los 60 Euros, incluirá el juego y dos micrófonos, ya que otro de los mayores atractivos del título de **Sony London** es el de jugar junto a otras personas, en modos de Dueto, Batalla, «Pasa el micro», etc. Con dos jugadores aparecerán dos líneas en la pantalla, mostrando el tono que se está dando a cada micrófono. Al completar cada una de las canciones se otorgará una puntuación a cada jugador y, si lo deseamos, podremos ver la repetición de la actuación, ya que la voz se grabará en la memoria de la consola y podremos reproducirla junto a la voz del artista original, sola o con el tono modificado. Teniendo en cuenta el desarrollo del juego, que en poco tiempo puede llegar a tornarse algo repetitivo, **Sony Computer** ya tiene pensado lanzar nuevos discos con más canciones después del lanzamiento de ***SingStar***, que llegará a nuestro país en junio.

«LA VERSIÓN ESPAÑOLA DE SINGSTAR SERÁ LA ÚNICA QUE INCLUYA CANCIONES AUTÓCTONAS»

CÁMARA EYE TOY

Si posees la cámara incluida con *Eye Toy: Play* podrás cantar frente a ella y sustituir las imágenes de los vídeos musicales por tu actuación. Nada mejor para perderle el miedo al directo (y al ridículo) frente a tus amigotes.





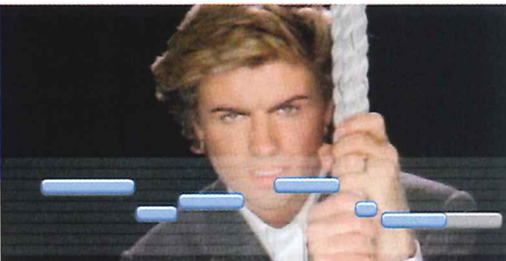


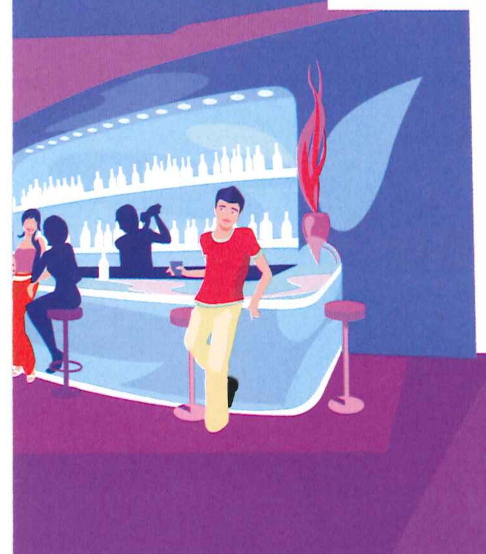
■ Desde Atomic Kitten a los rockeros Good Charlotte, las canciones son de lo más variado



■ Los británicos Busted, jóvenes y pop-rockeros, harán aparición en SingStar después de llenar el Wembley en repetidas ocasiones







TODAS LAS CANCIONES

EN ESPAÑOL		EN INGLÉS	
La Oreja de Van Gogh	Puedes Contar Conmigo	Madonna	Like A Virgin
Juanes	A Dios Le Pido	Pink	Get The Party Started
Ricky Martin	Livin' La Vida Loca	Avril Lavigne	Complicated
Junior	Down	Elvis	Suspicious Minds
Hombres G	No Te Escaparás	The Darkness	I Believe In A Thing...
Los Rodríguez	Sin Documentos	A-Ha	Take On Me
David Civera	Bye Bye	Jamelia	SuperStar
Rosario	Mi Gato	George Michael	Careless Whisper
Guaraná	Noche En Vela	Roy Orbison	Pretty Woman
Beth	Dime	Sugababes	Round Round
Gloria Estefan	Hoy	Busted	Crashed The Wedding
Natalia Lafourcade	En el 2000	Village People	YMCA
Azúcar Moreno	Sólo se Vive Una Vez	Good Charlotte	Girls And Boys
La Oreja de Van Gogh	20 De Enero	Dido	Thank You
Hombres G	Lo Noto	Atomic Kitten	Eternal Flame

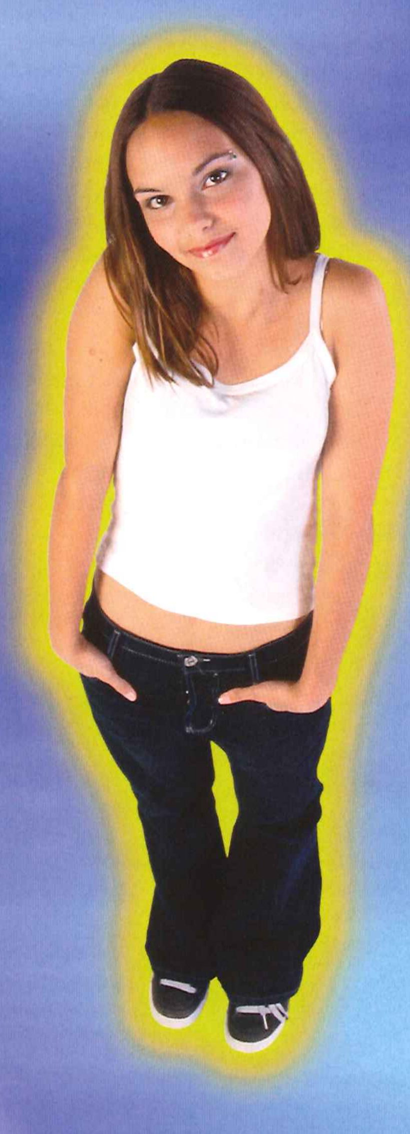


somos el deporte

Muchas

En Electronics Arts, queremos agradecer tu confianza depositada





Galardones ADESE* 2003

*ADESE: Asociación Española de distribuciones y editores de Software de entretenimiento

5 OROS

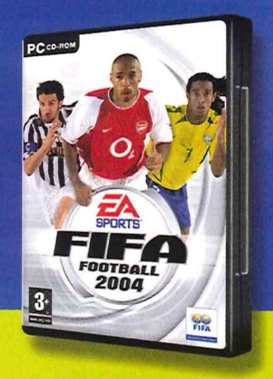
3 PLATINOS

2 DOBLES PLATINO

ORO Más de 40.000 unidades vendidas

PLATINO Más de 80.000 unidades vendidas

DOBLE PLATINO Más de 160.000 unidades vendidas



FIFA FOOTBALL 2004



ORO



FIFA FOOTBALL 2004



DOBLE PLATINO



FIFA FOOTBALL 2004



ORO



LOS SIMS MAGIA POTAGIA



ORO



LOS SIMS SUPERSTAR



PLATINO

SPLINTER
PANDORA TOMORROW

POR NEMESIS

■ El sigilo y la ocultación son imprescindibles para avanzar en Splinter Cell Pandora Tomorrow



DESACTIVAR MINAS

Mientras que en la versión Xbox el jugador se ve obligado a esquivar los campos de minas, en la versión **PlayStation 2** podrá desactivarlas mediante un minijuego de mecánica parecida a abrir puertas con la ganzúa.

Para lograr este prodigio técnico llamado ***Splinter Cell Pandora Tomorrow***, la central parisina de **Ubi Soft** reclutó los mejores talentos de sus sucursales de Francia, Canadá, Marruecos y China, y los reunió a todos bajo una consigna: ofrecer en **PlayStation 2** todas y cada una de las impresionantes mejoras gráficas del *Pandora Tomorrow* de Xbox. Y de paso, pulir aún más la jugabilidad. Locura o milagro, lo cierto es que el pasado 31 de marzo tuvimos la ocasión, en rigurosa exclusiva, de ver, jugar con la versión **PS2** de ***Pandora Tomorrow*** y oír de labios de sus creadores cómo ha sido la ardua tarea de crear algo que hace unos meses parecía imposible de producir en los 128 *bits* de **Sony**. Para poner en antecedentes a aquellos despistados que no conozcan a Sam Fisher, el héroe de ***Splinter Cell***, se trata de una creación del rey de los bestseller de Tom Clancy. El padre de Jack Ryan (el personaje que inmortalizó Harrison Ford en la gran pantalla) ha supervisado personalmente la trama argumental de ***Pandora Tomorrow***, en la que Fisher tendrá que enfrentarse no sólo ante un ejército bien armado, sino ante su propia conciencia: el hombre que le han ordenado eliminar, Suhadi Sadono, está considerado un terrorista, pero también un libertador a ojos de su pueblo. Hoy por hoy, este juego es lo máximo que se puede encontrar en Espionaje Táctico para consola. La inteligencia artificial de los enemigos hace que los *Genoma Soldiers* de *Metal Gear Solid* parezcan unos palurdos ebrios. Ven, escuchan y



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

CELL

En su salto a PS2, la secuela de Splinter Cell no ha renunciado a ninguna de las mejoras visuales que presentaba la entrega de Xbox. De hecho, sus creadores dicen que esta versión será aún mejor...

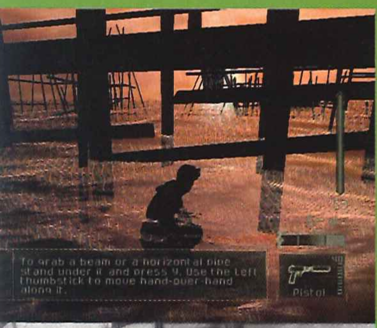
PRESENTACIÓN

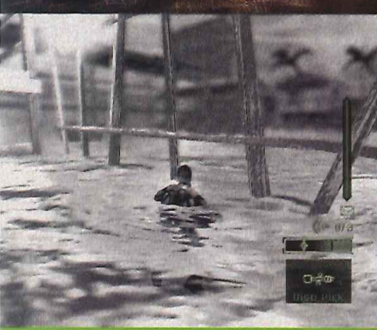
La central parisina de **Ubi Soft** acogió el 31 de marzo a diversos medios europeos para la presentación mundial de la versión **PlayStation 2** de ***Splinter Cell Pandora Tomorrow***. A lo largo de una intensa jornada pudimos conocer, de manos de los propios responsables, como se fue gestando el juego, del que **Ubi Soft** vuelve a recalcar que no se trata de una versión alterada del original de Xbox. El proyecto ***Pandora Tomorrow*** fue concebido desde el principio para ambas máquinas y por lo tanto comparten la misma mecánica, jugabilidad y mapeado.

■ Las gafas de visión nocturna serán una de tus grandes aliadas en esta aventura

EL PESO DEL AGUA

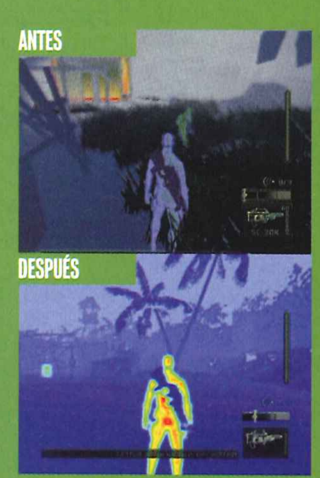
Basándose en un algoritmo utilizado en la película *Titanic*, y partiendo del efecto del agua de *Beyond Good & Evil*, Philippe Vimont, ingeniero de **Ubi Soft**, ha creado una de las recreaciones del agua más realistas- jamás vistas en **PS2**. Una malla 2D formada por 50.000 triángulos es proyectada sobre la superficie, logrando un resultado increíble.





VISIÓN TÉRMICA

Este ha sido otro de los aspectos gráficos que más se han cuidado en el *Pandora Tomorrow* de **PlayStation 2**. A diferencia de otros títulos, éste presenta una visión termal «más realista, más orgánica», en palabras de Francois Queinnec, uno de los responsables de los efectos visuales del juego.



ANTES

DESPUÉS

■ La misión sobre, dentro y debajo de un tren en marcha es una de las más emocionantes de Splinter Cell Pandora Tomorrow

crean estrategias para neutralizar al intruso. Por ello, el jugador deberá exprimir al máximo las habilidades de Fisher y escuchar atentamente las indicaciones del cuartel general. Ya sea desde el altavoz del televisor como a través del ***Headset*** USB de **PS2** (podrás incluso llamar la atención de tus enemigos a través del micrófono, como en ***Manhunt***). Al contrario que la primera parte, que se desarrollaba casi por completo en interiores, los creadores de ***Pandora Tomorrow*** han querido sacar la acción al exterior, llevando a Fisher allá donde sus servicios son requeridos: Jerusalén, Indonesia o el Aeropuerto LAX de Los Ángeles. Como se encargó de resaltar una y otra vez el equipo de **Ubi Soft** durante la presentación, esta versión **PS2** no es una mera conversión de Xbox, es el mismo proyecto. Han tenido que afrontar mil problemas debido a la menor potencia de la consola, pero los han sabido superar con trabajo y talento. Y ya que estaban en plena faena, han decidido añadir unas cuantas mejoras exclusivas para compensar los meses de espera respecto a la máquina de **Microsoft**. Para empezar, la versión de **PS2** incluirá un nivel extra, concretamente en la Jungla. Y en lugar de atormentar al jugador con una carga interminable, han fragmentado cada misión en pequeñas cargas y han multiplicado las posibilidades de grabar partida, en favor de la jugabilidad (se acabó eso de morir justo al final de una misión y tener que repetirlo todo de nuevo). Si en Xbox no había más remedio que esquivar los campos de minas, en **PlayStation 2** podrás desactivarlas (en un minijuego de mecánica parecida a abrir puertas con la ganzúa). Los escenarios no sólo tendrán la misma extensión, sino que además ofrecerán más rutas alternativas.

«UBI SOFT HA REUNIDO PARA ESTE JUEGO TALENTOS DE TODO EL PLANETA»


PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
ESTO ES FUTBOL 2004
Todos contra todos.
This is footbal 2004
Roberto contra Carlos.
Joaquín y Benjamín contra
Román y Ramón. Fran, Francisco
y Francesco contra Tony, Antonio
y Antoñito. Vicente y su gente
contra Iván y el resto de la peña.
Y Fernando contra todos.
Así es Esto es Fútbol 2004.
El único juego con el que podrás
jugar online hasta 4 contra 4.
Y con el multitap, hasta ocho
jugadores en un mismo partido
sin tener que conectarte a la red.
Esto es Fútbol 2004.
Cuantos más mejor.
www.elgrandesafio.com
MULTITAP
Permite conectar cuatro
mandos por entrada para
jugar on line y off line.
ADAPTADOR DE RED
Permite conectar tu PS2
a banda ancha.
*Solo el uso de periféricos oficiales garantiza
el buen funcionamiento de tu consola Playstation.
¿quién se apunta?
PlayStation 2
ATLÉTICO MADRID
ELCHE
VALENCIA
SANTANDER
CELTA
LEGANES
3+

Y TAMBIÉN ON-LINE

Dos equipos: Espías SHADOWNET y Mercenarios ARGUS. Dos bandos diametralmente opuestos por mecánica de juego y punto de vista. Los espías poseen las habilidades de Sam Fisher y su cámara en tercera persona. Su filosofía de combate: esconderse, avanzar con sigilo y atacar en la oscuridad. Disponen de 6 armas (granada de humo, granada cegadora, granada *chaff*, *sticky* cámara, bala espía y alarma). Frente a ellos, los mercenarios: vista en primera persona, un potente rifle de asalto para dar caza a los espías y seis armas diferentes (minas, granada de fragmentación, trampa espía -con la que puedes intervenir el canal de frecuencia del enemigo y escuchar sus conversaciones vía *Headset*-, granada fosforescente, bengalas y *Tazer* -una porra eléctrica-). A través de 8 mapas con diversas plantas y multitud de escondrijos, ambos bandos jugarán al gato y al ratón en uno de los modos On-line más divertidos y ambiciosos que se han visto en consola. Sea cual sea el modo de juego elegido (neutralización, sabotaje, extracción), el modo multijugador de ***Splinter Cell Pandora Tomorrow*** es mucho más que un extra de la aventura central, es un verdadero juego aparte que seguirá captando todo tu interés meses después de haber dado fin a la aventura de Sam Fisher.



8 MAPAS
Repletos de tuberías y recovecos por los que podrán trepar y esconderse los espías, mientras los mercenarios ARGUS intentan darles caza.

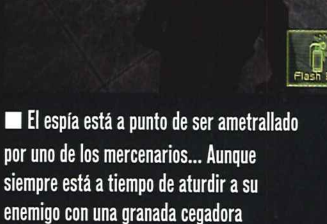
EL GRAN DESAFÍO GRÁFICO

Ubi Soft ha tenido que combinar en el modo multijugador diversas fuentes de luz dinámica. Cada mercenario cuenta con una linterna en su equipo y juntar hasta tres en pantalla «ha llevado al *hardware* de **PS2** hasta el límite», en palabras de Sebastien David. Él ha sido uno de los encargados de evitar que sucedieran cosas como la que os mostramos abajo: a ojos del primer mercenario no hay defecto a la vista, pero el segundo vería cómo la luz atraviesa la columna...

El espía está escondido tras la columna para evitar ser descubierto por la linterna del primer mercenario. Ni siquiera el segundo mercenario podría detectar su presencia

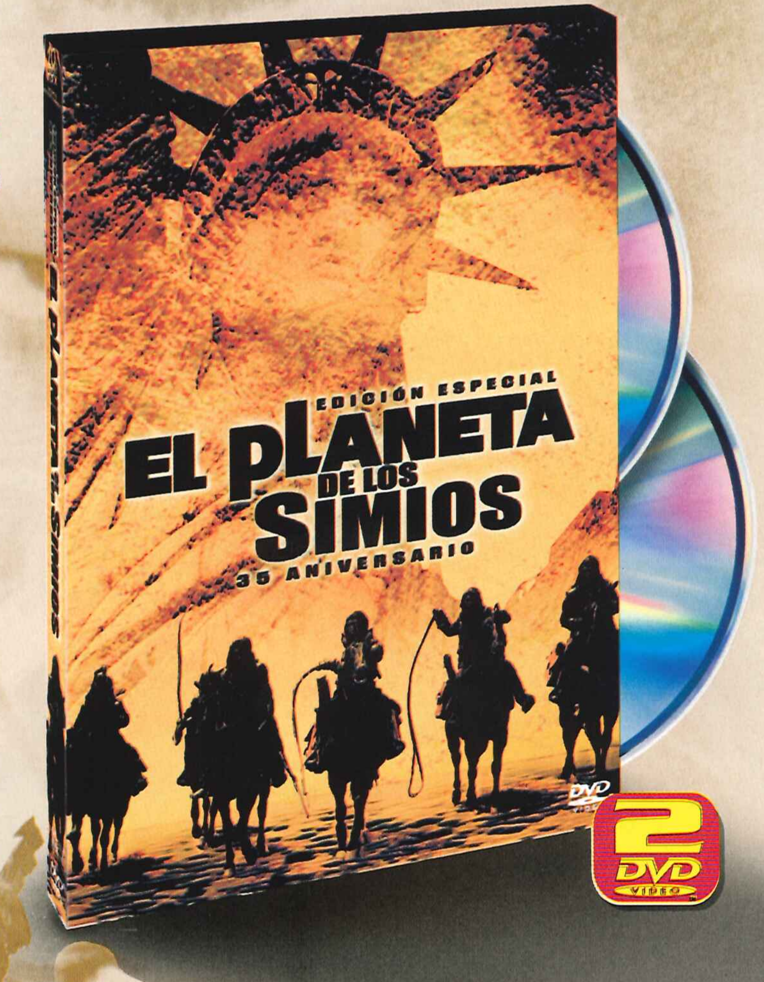


Podríamos seguir llenando páginas acerca de la aventura central, pero sería injusto obviar la verdadera grandeza de ***Pandora Tomorrow***, su mayor virtud: el modo multijugador On-line. Jamás hasta ahora se había creado en **PlayStation 2** un modo *Versus* para 4 jugadores tan atractivo y ambicioso como el que plantea este juego. Dos equipos (1 Vs. 1, 2 Vs. 2, 3 Vs. 1) de Espías y Mercenarios. Los primeros, con una vista en tercera persona y las habilidades de Sam Fisher. Los segundos disponen de una cámara en primera persona al estilo *Counter Strike*. Cada equipo cuenta con objetivos, armamento y habilidades diferentes. Lo que a primera vista parece un juego más de polis y ladrones se descubre en poco tiempo como una de las experiencias más adictivas y divertidas que podáis imaginar. Los espías poseen la ventaja de trepar a lugares imposibles para los mercenarios, pero carecen del armamento de estos y sólo pueden noquear a su enemigo, o «trincarle» a traición por detrás para romper su cuello (ojo, un par de segundos antes, el juego te permitirá comunicarte con tu víctima vía *Headset* para dedicarle un mensaje de despedida antes de quebrar sus vértebras). Aún no tiene fecha de salida, aunque todo parece indicar que será en verano, porque sus creadores sólo quieren depositarlo en las tiendas «cuando estén completamente seguros de haber creado el mejor juego de **PS2** del mercado». Desde luego, ambición y talento no les falta.



El espía está a punto de ser ametrallado por uno de los mercenarios... Aunque siempre está a tiempo de aturdir a su enemigo con una granada cegadora

DISFRUTA EL DOBLE CON LAS MEJORES EDICIONES ESPECIALES DEL PLANETA EN DVD CON 2 DISCOS

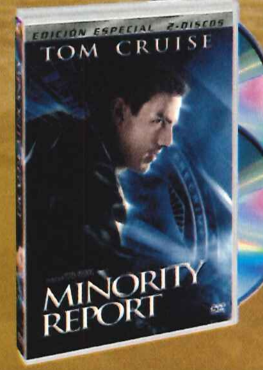


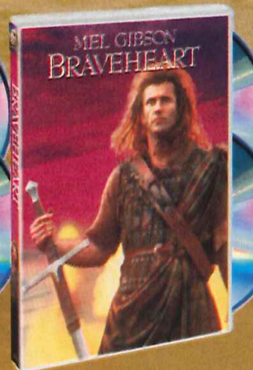


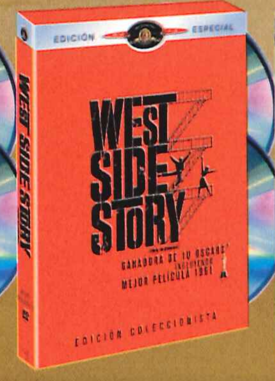
GRATIS

DVD CON AVANCE
EN PRIMICIA DE
- EL DÍA DE MAÑANA
- YO, ROBOT
- ALIEN VS PREDATOR
EN EL INTERIOR DE LOS DVD'S DE LA PROMOCIÓN

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS (100.000 UNIDADES)













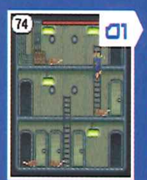






VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





01 CÁMARA OSCURA
Cod. co

Un misterio te aguarda en medio del océano. Un juego de cine.



02 FIFA FOOTBALL 2004
Cod. fifa

La mejor versión del clásico simulador de **Electronic Arts**.



03 TETRIS
Cod. tetris

El juego de *puzzle* más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a **e-moción**.



04 POYOS GARDEN
Cod. poyogarden

Uno de los plataformas más divertidos que hemos jugado.



05 SOUTH PARK
Cod. park

Haz el salvaje con los protagonistas de la serie más gamberra de la televisión.



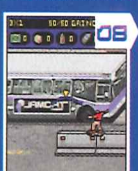
06 POP LAS ARENAS DEL TIEMPO
Cod. prince

Una imponente aventura de acción con asombrosos gráficos.



07 BOMBER MAN
Cod. bomber

Todo un clásico con el que podrás disfrutar durante horas y horas.



08 TONY HAWK'S U.
Cod. thug

Tony Hawk, el rey del *skate*, te desafía a superar numerosas y duras pruebas.



09 MOTO GP
Cod. motogp

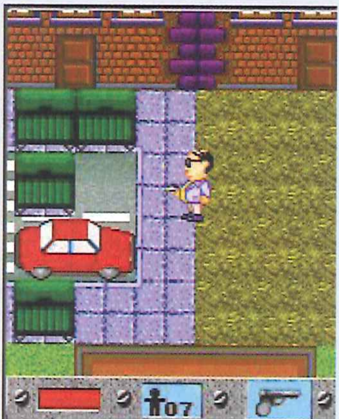
Desafía a los mejores pilotos del mundo y colócate a la cabeza de la clasificación del campeonato.



10 CRAZY JUMPA
Cod. jumpa

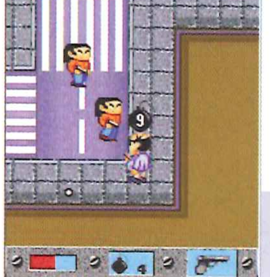
Habilidad, estrategia y velocidad se reúnen en este original juego.

Envía «descargar + código» (ej. descargar tetris) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos



UN TOQUE PERSONAL
Además de licenciar los derechos de su personaje y su película a la empresa de desarrollo española (**Virtual Toys**) para la creación del juego, Santiago Segura se involucró personalmente en el proyecto.





Para dar más realismo al juego se ha digitalizado la voz de Santiago Segura



Torrente:
Apatrullando la ciudad

Tras arrasar en la gran pantalla, el singular personaje creado por Santiago Segura protagoniza esta adaptación del videojuego para PC a móviles exclusivo para **Movistar e-moción**.
Torrente recorre las calles de una ciudad atestada de viles rateros y crueles asesinos que, además de querer acabar con él, pretenden hacer estallar una serie de bombas que pueden costar la vida a muchos inocentes. Mientras dispara a los malos y desactiva las bombas (también puedes hacerlas explotar en una zona en la que nadie corra peligro), Torrente te regalará los oídos con muchas de sus frases más conocidas, sonidos que se han digitalizado especialmente para la ocasión y que te arrancarán alguna que otra sonrisa. Aunque no es especialmente vistoso debido a lo repetitivo de los escenarios, Torrente presenta numerosos objetos y enemigos en pantalla; enemigos que, además, poseen una inteligencia artificial bastante notable para tratarse de un juego para móviles. Un juego divertido con un lenguaje un poco subido de tono.

Envía «descargar torrente» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción

TORRENTE

[+] La voz de Torrente es todo un puntazo
[-] Hay demasiados enemigos en los niveles

TERMINALES COMPATIBLES
TSM 100, NOKIA 6100, NOKIA 7650, NOKIA 3510i, NOKIA 7210, MOTOROLA T720i, NOKIA 6610, SIEMENS M55, NOKIA 3650, NOKIA 7250, NOKIA 3100, NOKIA 6600, SIEMENS S55, SIEMENS SL55 Y SIEMENS MC60

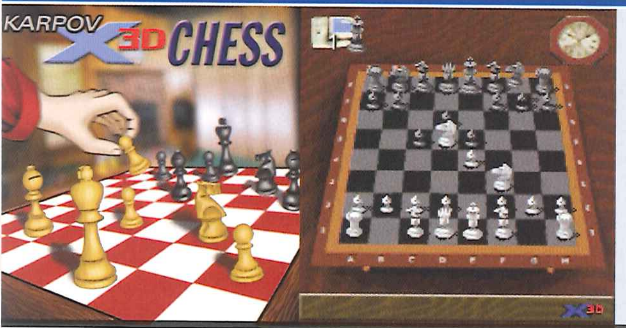

GRÁFICOS: Aunque cumplen su función, son un poco repetitivos. Se sacrifica calidad por extensión. 6.9

AUDIO: Los efectos no destacan, pero la voz de Torrente es la bomba. 8.8


JUGABILIDAD: Muy fácil de controlar. Los mapas se memorizan sin problemas. 8.0

PlayStation 2 — 8.0 (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

• NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • N



Campeón de ajedrez

Muy pronto llegará a **Movistar e-moción** *Karpov X3D Chess*, de **Microforum**. Avalado por el prestigioso ajedrecista, el juego contará con 4 niveles de dificultad y 3 modalidades de juego; en una de ellas podrás competir contra otro jugador, en otra contra la máquina y en la última podrás contemplar interesantes partidas jugadas por la máquina. Una perspectiva cónica del tablero te ofrecerá la mejor vista posible y siempre podrás elegir entre jugar con blancas o negras. Como las partidas pueden prolongarse bastante, podrás guardar el progreso en cualquier momento. El sistema de control es sencillo y permite mover las piezas directamente sobre el tablero, sin necesidad de introducir coordenadas.

Visita la web de MoviStar



Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y consulta terminales compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas



TOP 10 RECOMENDADOS PlayStation 2 Revista Oficial - España | MoviStar e-moción



01 **MOTO GP 2**
Cod. motogp2

El mejor simulador de carreras de motos jamás creado para móviles.



02 **CALL OF DUTY**
Cod. call

Los aliados se enfrentan al enemigo en tierras francesas.



03 **TONY HAWK'S U.**
Cod. thug

Tony Hawk, el rey del *skate*, te desafía a superar numerosas y duras pruebas.



04 **SPLINTER CELL E.O.**
Cod. splinter

Nuevas aventuras de espionaje, más arriesgadas y divertidas para tu móvil.



05 **POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO**
Cod. prince

Una nueva aventura desarrollada en el mundo árabe.



06 **TETRIS**
Cod. tetris

el juego de *puzzle* más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a **e-moción**.



07 **ARKANOID**
Cod. arkanoid

Una increíble adaptación de la recreativa clásica de **Taito** que te enganchará desde el principio.



08 **3D QBLAST IRONBALL**
Cod. qblast

Una simple bola en escenarios 3D abiertos pondrá a prueba tu habilidad.



09 **PUZZLE BOBBLE**
Cod. puzzle

El clásico de **Taito**, en todo su esplendor, para disfrutar con tu móvil.



10 **XIII**
Cod. xiii

Un *shooter* muy atractivo e intenso con una estética de lo más peculiar y un buen guión.

Envía «descargar + código» (ej. descargar motogp2) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Dakar 2004

Con **Carlos Sainz Rally**, **Gaelco** y **MoviStar e-moción** sentaron un estándar de calidad y velocidad en los juegos de conducción para móviles. Con este ***Dakar 2004*** repiten colaboración para llevar a tu móvil una de las pruebas más duras. Aunque en la competición real no hay caminos, en el juego sí. Para acercarlo al modelo original, existen múltiples bifurcaciones que pueden alargar o acortar tu recorrido, de modo que el tiempo que consigas dependerá de una adecuada elección de la ruta. Los controles son muy sencillos, sólo tienes que ocuparte de la dirección y el freno, ya que el juego pisa el acelerador automáticamente.





RANKING CON LOS MEJORES
Si consigues finalizar correctamente cada etapa de la competición, podrás enviar tu puntuación al *ranking* oficial de ***Dakar 2004***, de modo que todos tus amigos sabrán quién es el mejor de todos.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página wap de **e-moción**.



Entra en Videojuegos
Una vez dentro de **e-moción** si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al **Centro de Relación con el Cliente MoviStar** al **609** (llamada gratuita).



Envía «descargar dakar» al 404 para descargarte este juego

MoviStar e-moción

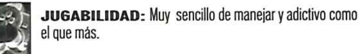
DAKAR 2004

[+] Una simulación espectacular

[-] Los efectos de sonido son algo pobres

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3510i, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 8210 Y NOKIA N-GAGE







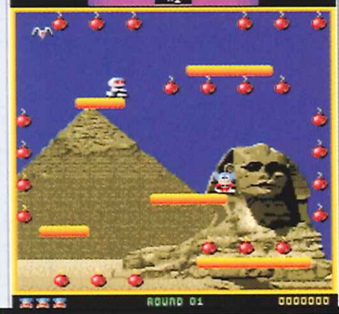
GRÁFICOS: La sensación de velocidad es arrolladora. Los escenarios están muy trabajados.	9.2
AUDIO: No destaca especialmente en este apartado. Todo suena muy «maquinita».	6.0
JUGABILIDAD: Muy sencillo de manejar y adictivo como el que más.	9.6

PlayStation 2 — 9.0 (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

...IAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción

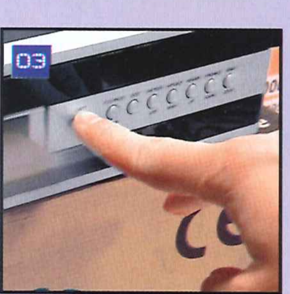
Los mejores clásicos

La década de los 80 vio nacer los mejores juegos clásicos de recreativas, que más tarde se pasarían a otros sistemas y plataformas. **Elite Systems** es una compañía británica que está recuperando muchos de aquellos títulos para tu móvil, videojuegos que siguen siendo tan divertidos hoy como hace veinte años. Por supuesto, los mejores están en **MoviStar e-moción**. Uno de ellos es *Ikari Warriors*, que te propone recorrer en plan Rambo una jungla infestada de enemigos que podrás borrar de tu camino con un impresionante arsenal que irás acumulando a medida que progreses. Otro clásico digno de mención es *Bomb Jack*, que incluye nada menos que 64 niveles que tendrás que superar recogiendo bombas y deshaciéndote de los enemigos como puedas. Ya sabes, los clásicos más actuales y apasionantes, en **MoviStar e-moción**.











TECNOLOGIA Y DISEÑO

01. El **Kiss DP-508** es capaz de reproducir la práctica totalidad de formatos de vídeo digital más populares del momento, con la posibilidad de actualizarlo mediante nuevo *firmware*.

02. En el modo de reproducción de DVD, el **DP-508** ofrece las mismas o mejores funcionalidades que cualquier reproductor de DVD dedicado.

03. Aparte del mando a distancia, es posible manejar muchas de las funciones del **Kiss DP-508** desde la botonera del panel frontal gracias a su generoso tamaño.

04. La conexión de red permite que el **DP-508** y el **PC** interactúen, permitiendo incluso almacenar los contenidos multimedia del ordenador en el disco duro del **Kiss**.

KISS DP-508

Un reproductor-grabador de prácticamente todo tipo de formatos de vídeo, que además integra un disco duro de 80 GB

«EL KISS DP-508 COMBINA LA FUNCIONALIDAD TÍPICA DE UN REPRODUCTOR MULTIMEDIA CON LA ENORME CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO DE SU DISCO DURO DE 80 GB»

Kiss Technologies es una compañía pionera a la hora de llevar los contenidos audiovisuales grabados en el formato DivX al mundo de la electrónica de consumo. Poder visualizar películas grabadas en este formato en el televisor usando un dispositivo prácticamente idéntico a los reproductores de DVD existentes fue un gran avance que pronto se ha convertido en un fenómeno de gran popularidad entre todo tipo de usuarios. La posibilidad de reproducir también el formato DVD abrió las puertas de la esperada convergencia entre la electrónica de consumo y la informática convencional marcando un camino en una dirección que ahora se define claramente con la llegada del almacenamiento en disco duro con una capacidad de 80 GB.

COMPATIBILIDAD TOTAL

La compatibilidad con todos los formatos de DivX, incluído el polémico DivX 3.11, así como con otros como XviD, *Ogg Vorbis* o MP3, sin olvidar el formato DVD, está asegurada gracias a la posibilidad de actualizar su *firmware*. Además, es posible conectar el **DP-508** al **PC** para transferir contenidos multimedia al disco duro para su posterior reproducción local. También permite reproducir los archivos almacenados en el **PC** actuando como «puente» entre el ordenador y el televisor y el equipo *Hi-fi* del salón, integrando todos los elementos de entretenimiento digital en una única unidad funcional. Se echa de menos la conectividad inalámbrica, pero **Kiss** ya planea introducirla en el futuro próximo en las siguientes generaciones de sus reproductores.



POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance





KISS DP-508

http://www.kiss-technology.com

FICHA TÉCNICA

Formatos de vídeo: DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD, MP3, Ogg Vorbis, CD-RW, DVD+-RW
Imágenes: Visualiza el formato JPG
Control Remoto: Sí
Tamaños de pantalla: 4:3 (estándar) y 16:9 (panorámico)
Conexión de red: Ethernet 10/100
Disco duro: Sí. 80 GB
Salidas de vídeo: S-Vídeo, vídeo compuesto, vídeo por componentes y RGB a través del euroconector
Audio: Decodifica Dolby Digital, MPEG Audio.
Salidas de audio: Dolby Digital/MPEG 5.1 Digitales, S/PDIF, estéreo analógico
Otros: Función WebRadio, software Kiss PC Link, control parental, subtítulos múltiples, firmware actualizable

VALORACIÓN

Aquellos usuarios que dispongan de contenidos multimedia en formato DivX, o Xvid agradecerán el disponer de un dispositivo que, además de desempeñar las funciones propias de un reproductor de DVD convencional, ofrece múltiples posibilidades para la visualización de estos nuevos tipos de archivo. Además, su disco duro de 80 GB de capacidad permite almacenar un elevado número de películas, así como imágenes o música. Por otro lado, su conexión al **PC** hace posible aprovechar al máximo las capacidades de almacenamiento del ordenador, aunque lo ideal sería que la conexión de red fuese inalámbrica para no depender de los cables.

PVP-R: 499 €

INTERNET

La presencia de un conector de red *Ethernet* permite, no sólo conectarlo al **PC**, sino también acceder a las miles de emisoras de radio que emiten ya en la Red, accediendo a una cantidad ingente de contenidos de audio de todo tipo, y con una calidad digital superior a la de las recepciones de radio convencionales. Eso sí, será preciso disponer de una conexión de Internet de banda ancha de tipo ADSL o cable para conseguir una reproducción fluida de las emisiones. Volviendo a la conectividad con el **PC**, se dispone de un software denominado ***Kiss PC-Link***, que hace posible ver en el televisor, no sólo películas, sino también fotos o escuchar la música almacenada en el ordenador, contando con la opción de guardar los contenidos en el disco duro. Una tecnología, en suma, al servicio de los usuarios.

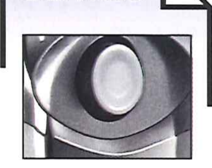
SIEMENS CX65

Elegancia y funcionalidad, todo en uno

El modelo **CX65** llama la atención, en primer lugar por su exquisito acabado y visible elegancia, pero los amantes de la tecnología disfrutarán enormemente con este avanzado terminal que apenas carece de algo. Con 11 MB de memoria interna, las fotografías con resolución de hasta 640x480 puntos podrán almacenarse sin temor a ocupar demasiado espacio. Además, graba vídeo con sonido y todo ello en un terminal que no llega a los 90 gramos de peso.
Dispone de 40 tonos polifónicos, compatibilidad tribanda para poder usarlo en todo el mundo y es totalmente compatible con MMS. La única pega, la ausencia de *Bluetooth*.



CLAVES



FICHA TECNICA

Reducidas dimensiones (108 x 46 x 18 mm) y 90 gramos de peso, tribanda (puede usarse en Estados Unidos), tonos polifónicos (40)de gran calidad, cámara con 640x480 puntos de resolución, graba vídeo con sonido

VALORACIÓN

Para los usuarios amantes de una estética conservadora, pero sin renunciar a la elegancia y a una tecnología de vanguardia. Quienes odien estar pendientes del cargador también encontrarán en este móvil un buen añado gracias a su prolongada autonomía.
Además, con 11 MB de memoria, podrán hacerse muchas fotos o grabar bastante vídeo antes de que sea necesario hacer limpieza de archivos. Disponible próximamente.

PHILIPS JACKRABBIT 4

Un reproductor/grabador de DVD «todo en uno»

La gama **JackRabbit** (conejo *Jack* si se traduce literalmente) ya llega a su cuarta generación, ofreciendo la posibilidad de leer/grabar discos DVD o CD cuando se conecta al ordenador así como funcionar como un reproductor de DVD convencional para ver películas sin necesidad de estar conectado al **PC** ni al **Mac**.

De hecho, el **JackRabbit** incluye un práctico mando a distancia para controlar las funciones de reproducción. Además, también puede reproducir imágenes y archivos MP3 en el televisor o en la cadena de audio, siendo una solución ideal para viajes gracias a sus reducidas dimensiones y gran ligereza.

PVP-R: 250 €



CLAVES

FICHA TECNICA

Graba y lee DVD y CD cuando se usa conectado a un ordenador, reproduce películas DVD convencionales, así como música e imágenes cuando se conecta a un televisor, incluye un práctico y ligero mando a distancia.

VALORACIÓN

Una solución muy eleborada por parte de **Philips** que combina lo mejor del mundo de la informática con la grabación de discos DVD y CD, con lo mejor del mundo de la electrónica de consumo en lo que a reproductores de DVD, música e imágenes se refiere.
Tal vez pueda parecer algo caro, pero sus completas características avalan la inversión.

BREVES

LCD TV Y GRABADORAS CON DISCO DURO

Estas son dos de las tendencias que irán ganando popularidad en los próximos meses en el marco de la electrónica de consumo, siendo las navidades próximas la fecha clave para que se produzca la explosión en las cifras de ventas de este tipo de dispositivos para el ocio digital. Menor espaoio ocupado y una mayor versatilidad a la hora de grabar y ver contenidos multimédia están entrre las claves de éxito de estos productos.

TELÉFONOS CON CÁMARA DE 1 MEGAPIXEL

Es una tendencia imparable y que permitirá a muchos usuarios comenzar a utilizar su teléfono móvil para hacer fotos con una calidad aceptable para publicar en la web o ver en una televisión. **Nokia, Siemens, Sharp** y otros muchos fabricantes ya están preparados para dar este salto.



MSI MEGA STICK 256

Funcionalidad y versatilidad

El **Mega Stick** 256 es un todo terreno, aglutinando en un solo dispositivo varias funciones de gran utilidad para todo tipo de usuarios. Desde la grabación de voz hasta la recepción de emisoras de radio FM con posibilidad de grabarlas, hasta funciones de repetición avanzadas de especial interés en el aprendizaje de idiomas. Con 256 MB, es posible disfrutar de muchas horas de música.

PVP-R: 140 €

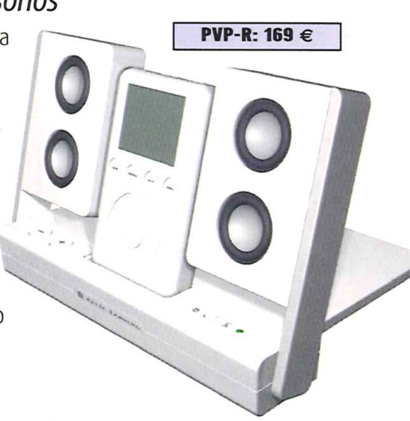


ALTEC LANSING INMOTION

El iPod tiene nuevos accesorios

Altec Lansing ofrece al fin a los usuarios del popular reproductor de audio digital **Apple iPod** un sistema de altavoces especialmente diseñados para acompañarlo en viajes y desplazamientos y así poder escuchar la música almacenada sin necesidad de emplear auriculares. Un cuidado diseño y una tecnología avanzada para la construcción de los altavoces son algunas de sus claves.

PVP-R: 169 €



■ La estética de estos altavoces es idéntica a la del iPod, con el que se integran a la perfección

PINNACLE STUDIO MOVIEBOX DELUXE

El complemento ideal para la cámara DV

Pinnacle ha conseguido acercar la edición de vídeo a un elevado número de usuarios gracias a sus amigables programas y a sus efectivos y asequibles dispositivos de captura. **Studio Moviebox Deluxe** lleva al fin lo mejor de este mundo a los ordenadores equipados con USB 2.0, permitiendo la captura y el control de la cámara DV a través del puerto USB, junto con el *Software Studio 9*.

PVP-R: 299 €

CANON DIGITAL IXUS 500

La evolución de la prestigiosa gama de cámaras digitales

La gama **IXUS** de **Canon** es una de las más populares y también una de las más admiradas dentro del mundo de la fotografía digital. Con un acabado pulcro e impecable, junto con un tamaño realmente compacto y una calidad de imagen contrastada, las cámaras **IXUS** permiten hacer fotos de gran calidad. Ahora llega el relevo con el modelo de 5 MegaPíxeles.

■ La IXUS 500 no defraudará a quienes busquen una cámara compacta, fácil de manejar y que ofrezca una buena calidad de imagen

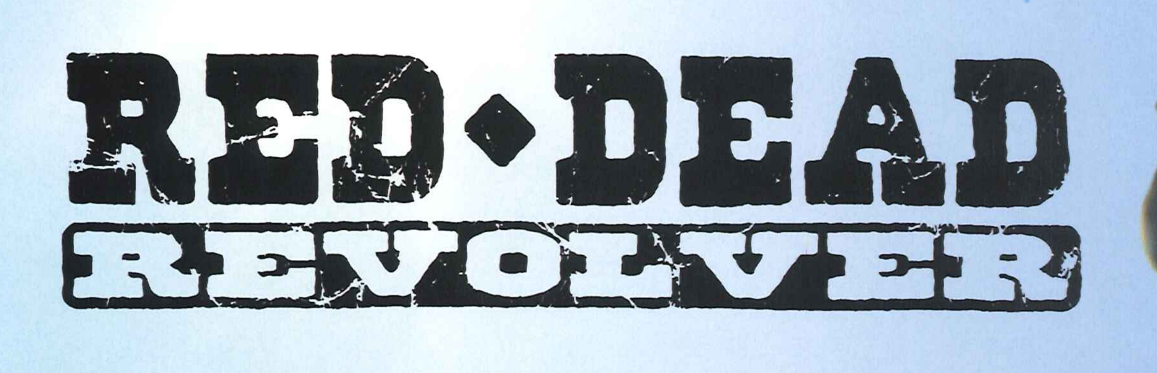


PVP-R: 490 €

CREATIVE ZEN PORTABLE MEDIA CENTER

Creative parece haber tomado la iniciativa a la hora de abordar el prometedor mercado de los reproductores multimedia personales. En la actualidad muchas compañías ya comercializan productos similares en cuanto a la funcionalidad (que básicamente es la de reproducir vídeo, imágenes y música), aunque el **Zen** se diferencia por la presencia de un sistema operativo a medio camino entre *Windows Mobile 2004* para dispositivos móviles y Windows XP, aprovechando la potencia de cálculo que presentan estos diminutos pero avanzados dispositivos.
Las ventajas de emplear un sistema operativo basado en las tecnologías de Windows se centran en la interoperabilidad y en el aprovechamiento del avanzado formato multimedia *Windows Media*, para audio y vídeo. Estará disponible las próximas navidades.

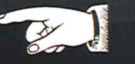
■ Los reproductores portátiles basados en la tecnología Windows Media serán unos serios competidores para los dispositivos que actualmente ya se comercializan con fines multimedia. Creative ha sido una de las empresas pioneras en su desarrollo.










WWW.ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREVOLVER




PlayStation.2











FOTOS DE LA IIGM
El juego tiene numerosas imágenes reales sobre la Segunda Guerra Mundial que son mostradas en la presentación, cada vez que se pasa de fase y en los diminutos tiempos de carga. Todas están en blanco y negro para recordar que esta fatídica guerra empezó hace nada más y nada menos que hace 60 años, rindiendo homenaje a todas sus víctimas.

COMBAT ELITE

La compañía americana apuesta por un estilo de juego que recuerda a las legendarias recreativas de SNK con una estética tecnológicamente muy vanguardista



Nos encontramos en una etapa de la industria algo saturada en casi todos los géneros y debido a esto muchos programadores están enfocando retrospectivamente sus últimas producciones. Es el caso de ***Combat Elite*** que cuenta con una jugabilidad clásica que hará recordar a los más nostálgicos a programas de la extinta **SNK** como *P.O.W.* o *Ikari Warriors*. Y para los jugadores no tan veteranos, comentarles que se encontrarán con un juego que rebosa acción a raudales y tensión permanente a la hora de disparar/esquivar a los enemigos que habitan la isométrica pantalla cuyo *engine* pseudo 3D ha sido creado por el estudio **Snowblind** (desarrolladores del prestigioso RPG On-line, *Champions Of Norrath* y *Baldur's Gate Dark Alliance*). Gracias a esta peculiar visión, los índices jugables elevan su adicción muchísimo ya que podremos tener controlado el campo de batalla, algo que nos dará seguridad para seguir adelante; pero como no rotemos bien la cámara, un soldado del

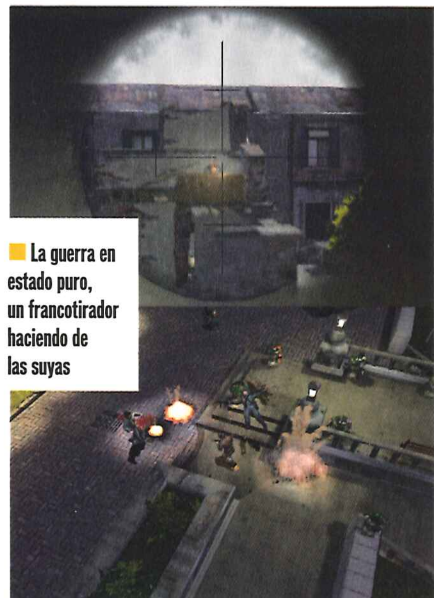
POR MANJIMARU

ACCLAIM

Acclaim nos invitó a los estudios de programación que tiene situados en la ciudad Tejana de Austin, en los cuales se presentaron las novedades más importantes que aparecerán el próximo otoño en el viejo continente



Las texturas del agua están realizadas con un grado de realismo impresionante



La guerra en estado puro, un francotirador haciendo de las suyas

Como en todas las guerras, sangre y explosiones nunca faltan, esperemos que no lo censuren en Europa. Tanto los decorados como sus acabados están muy bien confeccionados

bando contrario puede haberse escondido y atacarnos por sorpresa. Así de cruel es la Segunda Guerra Mundial. Esta bélica aventura empieza el 6 de junio de 1944, el histórico día D, en el cual los paracaidistas americanos y británicos facilitan el camino de los aliados para poder realizar el desembarco de Normandía y empiezan a reducir la ocupación de las fuerzas nazis en la Europa Central. Por tanto, la misión consistirá en desmembrar la moderna maquinaria alemana ahora que su ejército está plagado de bajas y evitar que sus científicos puedan construir la bomba atómica. Además del famoso desembarco de Normandía, el título tiene más de 40 fases que representan fielmente batallas ocurridas durante la IIGM como la Operación *Market-Garden* o la amarga defensa invernal de Bastogne.

Si a la frenética jugabilidad e histórico argumento le añadimos la posibilidad de incluir un segundo jugador de forma simultánea, la diversión lógicamente se duplica, y se triplica teniendo en cuenta que empezaremos como un simple

«A LA FRENÉTICA JUGABILIDAD E HISTÓRICO ARGUMENTO SE AÑADE LA INCLUSIÓN DE UN MODO PARA DOS JUGADORES»



Tiger I

LOS PERSONAJES

Están inspirados directamente en películas del género y los diseñadores se han fijado en numerosos libros de historia para poder transmitir un grado de detalle totalmente acertado. El estilo de dibujo también encaja.

LOS VEHÍCULOS

Al igual que los personajes, el mismo grupo de diseñadores han hecho el mismo estudio de investigación para realizar los *renders* de los camiones, tanques y demás vehículos que aparecen en *Combat Elite*.



MOVIMIENTOS DE SOMBREADOS EN TIEMPO REAL

Como podéis observar en estas capturas, los efectos de sombreado están muy bien realizados, los cuales se aprecian realmente cuando se ven en movimiento. Así, cuando nos movemos o rotamos la pantalla, el movimiento es en tiempo real y estos pequeños detalles se pueden llegar a apreciar hasta con la tenue luz de la luna.
Estas pequeñas genialidades a modo de detalles es lo que nos confirma que estamos ante un programa muy ambicioso por parte de sus desarrolladores.

■ El detalle de las ráfagas de balas es genial, al igual que la complejidad de los escenarios y los numerosos enemigos

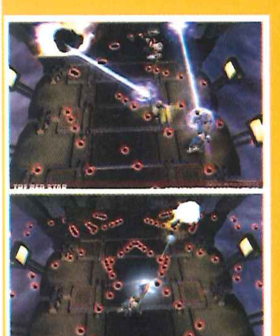
■ El efecto de humo está programado con transparencias de buena resolución

«LA ESPERA VALE LA PENA CUANDO SE TRATA DE UN PROGRAMA CON EL CARISMA DE LAS ANTIGUAS JOYAS DEL MUNDO LÚDICO»

soldado raso y que poco a poco iremos subiendo galones, adquiriendo experiencia para incrementar las habilidades y conocimientos militares.
Para resumir, nos encontramos ante un título bastante completo, buena factura técnica (alta resolución gráfica, texturas de gran calidad y melodías con efectos de sonido que ambientan a la perfección), jugabilidad adictiva con una línea argumental idónea para entusiastas de la Segunda Guerra Mundial (o quienes quieran aprender un poco más sobre la historia mundial), aficionados a los videojuegos bélicos y amantes de viejos *arcades* de **SNK** o de **Capcom** con su incombustible *Commando*.
Todo esto lo podremos disfrutar en el caluroso mes de julio; una época de calor no sólo porque sea verano sino también por el hedor de la pólvora de los cañones y las municiones. La espera vale la pena sobre todo cuando se trata de un programa con el carisma de las antiguas joyas del mundo lúdico con evolución técnica incluida.

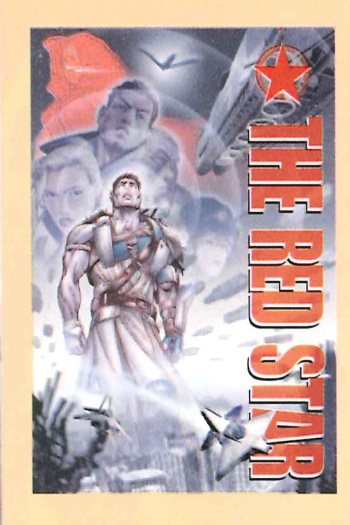
THE RED STAR

Fue el título más jugable de la presentación en modo dos jugadores. En otoño llegará a Europa



FINAL BOSSES
Cada vez que llegamos a los enemigos finales el juego se convierte en una especie de *shooter* como los clásicos «mata-mata» y técnicamente se parece al juego de Treasure, *Ikaruga*.

El grupo de programación de **Acclaim**, **Studios Austin**, ha mantenido la misma política de retro-inspiración de *Combat Elite* para crear ***The Red Star***. Es decir, han forjado un *beat'em-up* como los de antes, en donde la jugabilidad está por encima de las características técnicas aunque su calidad no tiene nada que envidiar a juegos que aspiran a ser mejores realizaciones. El título recuerda a *Fighting Force* (personajes y escenarios en 3D con jugabilidad en 2D), aunque con opciones de juego más amplias, porque además de repartir golpes y *combos* a diestro y siniestro también haremos uso de descomunales armas futuristas provenientes de un hipotético imperio ruso que es la potencia mundial. El diseño es soberbio y está basado en el cómic de igual nombre.



LOS CÓMICS DE THE RED STAR
Han sido dibujados por Archangel Studios encabezados por Christian Gosset. Tuvimos la suerte de conocerlo personalmente durante la presentación y le preguntamos si le gustaba el estilo de dibujo manga que tanto se aprecia en su cómic, él respondió que es un gran seguidor de las obras de Katsuhiro Otomo y en especial de Akira.

■ La variedad de armas es impresionante aunque siempre hay que vigilar

«RECUERDA AL ESTILO DE JUEGO Y APARIENCIA GRÁFICA DE FIGHTING FORCE, PERO MEJORADO»

■ Como buen beat'em-up, la acción es una constante. Además, posee una soberbia definición gráfica y gran transparencia en los disparos

100 BALAS

Después de tanta jugabilidad clásica no podía faltar un estilo actual como un thriller de acción-espionaje

Se trata de la respuesta de **Acclaim** a fenómenos del estilo de *GTA* o *The Getaway*. Muy sabiamente han aprovechado la licencia de este cómic para satisfacer a todos sus lectores y también a los incondicionales de los juegos basados en mafias y guerras urbanas. Como si de una producción de Hollywood se tratase, espectáculo no le falta y más cuando vemos a nuestros protagonistas correr, disparar e investigar por un correcto entorno 3D, y con la posibilidad de escoger entre un inmenso catálogo de armas. Cole Burns y Snow Falls trabajan para el Agente Graves, un misterioso personaje que se encarga de cumplir la justicia que sus clientes no han recibido de las autoridades. Las diferentes misiones harán que recorran las calles de Atlantic City, Los Ángeles, París y los barrios bajos de la ciudad de Nueva York en este paranoico *thriller* de espionaje. ***100 Balas*** se convertirá en el plato fuerte de **Acclaim** para el próximo otoño.



LOS CÓMICS DE 100 BALAS
El prestigioso guionista Brian Azzarello (entre sus trabajos destacan *Batman* y *Superman*) da vida a la trama del cómic, y Eduardo Risso es el encargado de recrear el argumento bajo las viñetas. Editado en nuestro país por **Norma Editorial Cómics**.

Dado el alto índice de violencia que tienen el juego y el cómic, será para mayores de 18 años

POR R. DREAMER

Como un sueño convertido en pesadilla, el retorno a Silent Hill siempre sacude nuestros instintos y activa el mecanismo nervioso que reacciona ante las situaciones de peligro, para libar con lascivia las últimas gotas de la esencia nocturna del miedo

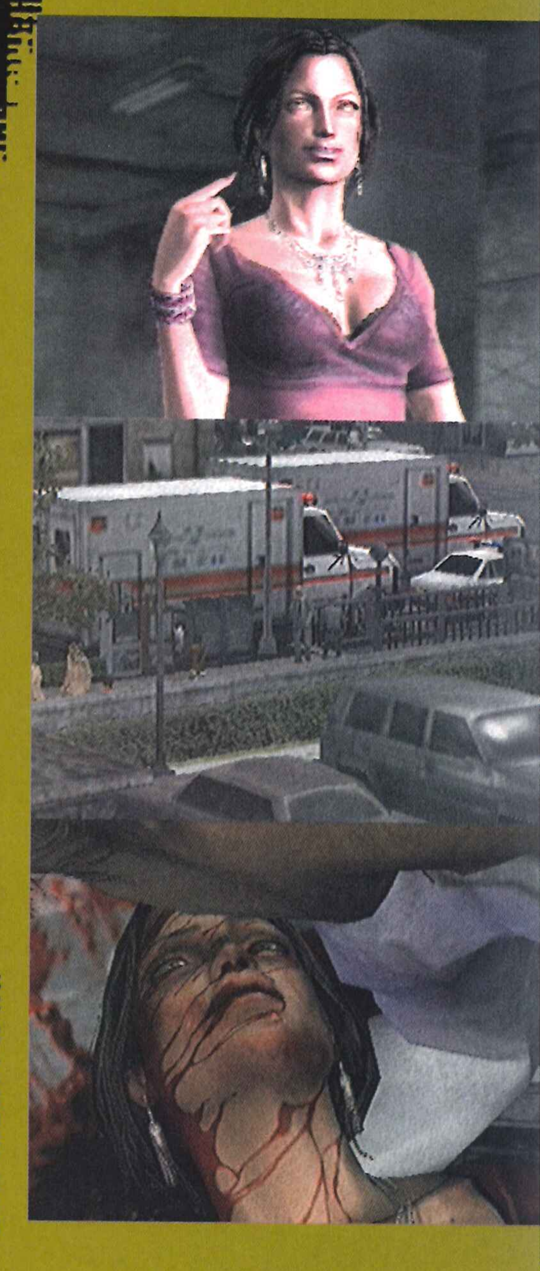
SILENT HILL 4 THE ROOM

CLAUSTROFOBIA POLIGONAL

El nuevo episodio de *Silent Hill* nos deja encerrados en un apartamento cercano a la estación de metro de South Ashfield. Desde la ventana, Henry puede contemplar cómo la vida sigue su curso en el exterior, mientras se adentra en mundos demoníacos a través del hueco que ha aparecido en el baño. Aunque siempre puede regresar, despertando en su cama, para recuperar energía.



El impacto visual de algunas imágenes de Silent Hill 4 transgrede cualquier límite establecido en anteriores entregas. Desde luego, no estamos ante un juego para espíritus impresionables



Una aburrida tarde de abril, con el incipiente calor de la primavera adormilando mis sentidos, ***Silent Hill 4*** descansaba plácidamente en mi regazo, constituyendo la mejora alternativa para paliar el sopor. Sin embargo, era preferible esperar a la puesta de sol para descubrir los secretos de la última locura de **KCET**, a solas, en mi habitación. Tan sólo pensaba en que no me sucediera lo mismo que al protagonista, Henry. Tras cinco días de pesadillas y extraños sucesos se ha quedado encerrado en su apartamento. La puerta está sólidamente atrancada con múltiples cadenas y candados, a través de la mirilla puede ver a una vecina recogiendo algo en el suelo. Todo esto pasa justo después de uno de sus peores sueños, cuando una criatura se ha materializado en la pared profiriendo gritos infernales al tiempo que tomaba forma dentro de la habitación. Lo que parecía ser el final de la angustia no es más que el principio. Mientras, al otro lado de la ventana el mundo sigue su curso con toda normalidad. De repente, en el baño ha aparecido un hueco en la pared junto al lavabo, Henry se arrastra por su interior y comienza la aventura...

Después de degustar este último capítulo, queda claro que el principal referente dentro del *Survival Horror* es *Silent Hill*. Tras los devaneos de **Capcom** con diferentes géneros para revitalizar *Resident Evil*, ha dejado el camino libre a la obra de **Konami**. Lo que nadie esperaba es que esta compañía rompiera su silencio con una nueva entrega de *Silent Hill* cuando apenas ha pasado un año desde que el tercer capítulo se pusiera a la venta. La pregunta que nos viene a la mente es, ¿cómo va a sorprendernos **Konami** en esta ocasión? Pues prácticamente como lo hizo la temporada pasada, mejorando el motor gráfico, innovando en el sistema de juego y, por supuesto, con un argumento enrevesado y sorprendente. Lo primero que llama la atención al jugar con ***Silent Hill 4*** es la ▸





MAS ALLA DE LOS SUEÑOS

En este *Silent Hill*, sus creadores han dejado más definida la conexión existente entre el mundo soñado por el protagonista y el mortecino devenir del día a día, cuando el inquilino, angustiado por su obligada clausura, contempla la calle a través de las ventanas de su apartamento. Un recurso que no se han resistido a usar para remarcar momentos dramáticos en el juego. Por ejemplo, al inicio de la aventura, Henry ve cómo una mujer se introduce en el metro. Cuando viaja por el agujero que le traslada a otras dimensiones, termina en una extraña representación del interior de la estación de South Ashfield. Allí se encuentra con la misteriosa chica, Cynthia, que al final de esta misión muere en sus brazos. Es entonces cuando él despierta de la pesadilla. Al asomarse por la ventana, Henry ve ambulancias junto a la boca de metro; la chica también ha muerto en la realidad.



■ ¿Quién engañó a Walter Sullivan? Los seguidores más fieles de Silent Hill recordarán a este individuo, al que se hacía referencia en ciertos documentos de Silent Hill 2. Si queréis averiguar cómo ha terminado así tendréis que esperar a jugar con la cuarta entrega de la saga

hijos de la locura

Es difícil dar rienda suelta a la imaginación para concebir criaturas maléficas que nos provoquen miedo. **KCET** lo ha vuelto a intentar una vez más, consiguiendo espectaculares resultados con alguno de los nuevos habitantes de su cuarta entrega. Como la chica del metro, que parece recién salida del pozo de *The Ring* y que ataca a Henry con su poderosa melena negra, o los abominables elementos orgánicos *made in Silent Hill* que decoran algunos escenarios.

«LLAMA PODEROSAMENTE LA ATENCIÓN LA CRUELDAD DE ALGUNAS IMÁGENES»

atmósfera claustrofóbica que respira Henry en su apartamento, factor al que contribuye la perspectiva en primera persona, aunque en cuanto nos aventuramos en los mundos alternativos la acción transcurre desde un punto de vista subjetivo. Otro aspecto que resulta muy llamativo es la crueldad de algunas imágenes, que rebasan todo lo visto en entregas anteriores, de esta forma el argumento y las explícitas secuencias se confabulan para mantener alejados del juego a los puros de corazón. El transgresor proyecto tiene como productor a Akira Yamaoka, el alma musical de toda la saga, que una vez más vuelve a tocarnos la fibra sensible con composiciones de una calidad asombrosa, como cuando Cynthia se deja llevar por el sueño eterno y una voz angelical, muy al estilo de Enya, le canta una conmovedora nana. Pero el talento de este músico ya queda patente en la pantalla de presentación, con una guitarra flamenca más siniestra que los *Fields Of The Nephilim*. No merece la pena desvelar mucho más de la historia, no queremos romper su encanto, pero sí realizar unos apuntes sobre el sistema de juego. Además del obvio cambio de perspectiva entre realidad y mundos alternativos, el inventario se ha integrado como un menú al que se puede acceder en tiempo real durante el juego y en el apartamento se dispone de un baúl para almacenar objetos innecesarios. También hay una barra de fuerza para ejecutar diferentes ataques dependiendo del arma utilizada. El resto sigue funcionando bajo la oscura influencia del pueblo más diabólico.



"La secuela de uno de los survival horror
más sorprendentes y originales"
Play2mania 52
PROJECT ZERO II
CRIMSON BUTTERFLY
Es hora de
jugar
con tu miedo
PlayStation 2
Disponible el 26 de Abril
ATENCIÓN
No jugar a este juego solo
16+
www.pegi.info
TECMO
UBISOFT
PlayStation 2
www.projectzero2.com

POR DANI3PO Y DOC

Por mucho que las todopoderosas compañías occidentales copen el mercado con sus lanzamientos, todos los que trabajamos y vivimos por y para esta industria sabemos que sólo hay un país donde los videojuegos son tenidos en la consideración que merecen. Por eso, a partir de este mes contaréis con esta sección, donde recogemos los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del sol naciente





SNK VS CAPCOM CHAOS

EL DULCE OCASO DE UN SISTEMA



COMPAÑÍA:
SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR:
SNK PLAYMORE
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO:
25 DICIEMBRE 2003

Cuando **Playmore**, compañía coreana que se hizo con todos los derechos de *SNK* tras su quiebra, anunció que seguiría programando nuevos títulos de sus más famosas sagas, pocos confiaban en que siguieran manteniendo el carisma de las mismas. Polémicas aparte, lo cierto es que el sistema *Neo-Geo* (placa MVS en *arcade*) lleva ya más de doce años dando guerra, y el relevo generacional está a punto de llegarle con la noticia de que el siguiente *King Of Fighters* aparecerá en la placa de **Sammy** *Atomiswave* (conocida por la serie *Guilty Gear*). Uno de los últimos títulos en aparecer bajo este mítico formato es la respuesta de **Playmore** a los *Capcom Vs. SNK*. La versión recreativa apareció a mediados del año pasado, y la conversión a **PlayStation 2** no se hizo esperar demasiado. Esta vez son doce los personajes que aparecen en cada uno de los dos bandos. Por **Capcom** tenemos, entre otros, a Ryu, Ken, Chun-Li, Dimitri (de *Darkstalkers*), Guille, Hugo (el gigantón de *Final Fight*) e incluso Zero, el compañero de Megaman. Defendiendo la bandera de **SNK** nos encontramos a los impertérritos Kyo e Iori, Terri Bogard, Ryo Sakazaki, Genjuro y Earthquake (de *Samurai Spirits*) o Goenitz. El sistema de combate es una especie de mezcla de todos los *KOF* anteriores, con sus correspondientes barras de energía y *supers*. En resumen, si sabes perdonarle el obligatorio retraso tecnológico, se trata de uno de los mejores beat'em-up de **PS2**.



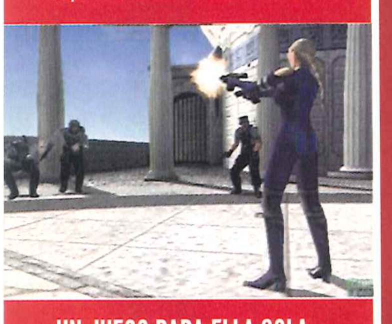
«ESTE TÍTULO ES UNA ESPECIE DE REVANCHA DE SNK TRAS LAS DOS ENTREGAS PROGRAMADAS POR CAPCOM EN LAS QUE SE ENFRENTABA A LAS ESTRELLAS DE AMBAS COMPAÑÍAS»



KING OF FIGHTERS POR PRIMERA VEZ EN 3D

Por fin **SNK Playmore** ha escuchado las peticiones de los miles de *fans* con los que cuentan en medio mundo, la mayoría de ellos auténticos *freaks* de los títulos de lucha. Antes de final de año se pondrá a la venta en Japón, en exclusiva para la 128 *bits* de **Sony**, ***The King Of Fighters: Maximum Impact***. Aunque el pretencioso subtítulo pueda desanimar en un principio, parece que el paso de la legendaria saga de beat'em-up a las tres dimensiones le ha sentado fenomenal. 24 luchadores, seis de ellos completamente nuevos, se enfrentarán por demostrar de nuevo quién es el mejor del mundo.

JAPÓN



VUELTA A LAS ALTURAS

Namco acaba de anunciar el lanzamiento del quinto capítulo de su saga de combate aéreo *Ace Combat*. ***The Unsung War***, que así se subtitulará, aparecerá este Otoño en Japón e incluirá 50 modelos reales.

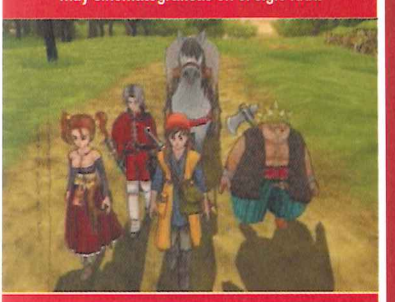
UN JUEGO PARA ELLA SOLA

Death by Degrees es el título definitivo del *arcade/aventura* protagonizado por Nina Williams, de la saga de juegos de lucha *Tekken*. En él conoceremos su pasado y cómo llegó a convertirse en asesina.



SPACE OPERA, CAPÍTULO 2

El 24 de junio aparecerá en Japón la segunda entrega del RPG programado por **Monolith**, **Xenosaga**, cuya primera parte aún está por lanzar en nuestro país. Aventuras muy cinematográficas en el siglo XXX.



DQ, EL MÁS ESPERADO

Y mientras juegan al *remake* de la quinta entrega, los usuarios japoneses aguardan hasta el verano para jugar al nuevo capítulo (el octavo), en exclusiva para **PS2**, subtitulado *Sky, Sea, Earth & The Cursed Princess*.

SHADOW HEARTS 2

ARUZE VUELVE A LA CARGA

COMPAÑÍA: ARUZE
DESARROLLADOR: NAUTILUS
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 19 FEBRERO 2004

Desde el lanzamiento de *Koudelka* para **PSone**, los aficionados a los RPG hemos esperado las producciones de **Aruze** que, como mínimo, nos proporcionaban títulos originales. Juegos de rol que, sin tratar de competir con las superproducciones de **Square Enix**, al menos intentaban introducir elementos nuevos en un género bastante trillado. El primer *Shadow Hearts* apareció ya hace un par de años, y ahora la segunda entrega repite su fórmula: un argumento adulto que huye de las referencias orientales, personajes estilizados con trasfondo y batallas por turnos en las que nuestra habilidad también cuenta. Esto es gracias a la introducción de una especie de ruleta y un marcador. Nuestra precisión a la hora de detenerlo determinará la potencia de nuestros ataques. El argumento tiene lugar seis meses después de los hechos acaecidos en la primera entrega. Los dos protagonistas, Nichol (agente del Vaticano) y Kallen (teniente francesa), luchan contra un grupo de demonios furiosos en la afueras de un pueblo de la campiña francesa, mientras la Primera Guerra Mundial se desarrolla alrededor de ellos. La mayor novedad es que los escenarios ahora son en 3D. Su aparición en Europa es bastante factible, o al menos en eso confiamos.

La arquitectura de los escenarios recrea las construcciones típicas de las grandes ciudades europeas de hace un siglo





DRAGON QUEST V

LA JOYA MÁS PRECIADA DE ENIX

COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 25 MARZO 2004

De nuevo el pasado 25 de marzo se formaron colas delante de las tiendas de *Akihabara* en Tokio. Casi 800.000 personas adquirieron el primer día de su venta *Dragon Quest V: Tenku No Hanyome*. Y eso que se trata de un *remake* (con el apartado técnico muy actualizado, pero sin llegar al nivel de los estándares actuales de la consola) del mítico RPG de **Enix** aparecido en Super Famicom. Mientras esperan a la nueva entrega (la octava, cuyo tráiler puede disfrutarse dentro del juego que nos ocupa) los jugones japoneses siguen deleitándose con la jugabilidad de la vieja escuela, los personajes *Super Deformed* (cuyo diseño es obra de Akira Toriyama, padre de *Dragon Ball*) y la trabajadísima historia, que se desarrolla a lo largo de sus más de ochenta horas de juego «real». Esperamos que ahora que **Square** y **Enix** son una, y los títulos de la primera llegan a occidente, también lo hagan los de la segunda. Sin duda, menos comerciales (en Europa al menos) pero igual de atractivos.





En los combates tan sólo veremos a los enemigos en una pantalla casi estática



DRAKENGARD

La penúltima producción de **Square Enix** nos llega de la mano de **Take Two** cuando nadie apostaba por verla en Europa..046

ATHENS 2004

Coincidiendo con el evento deportivo más importante del mundo, **Sony C.E.** nos presenta su propia visión de los JJ.OO....050

HP Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

La tercera novela de la escritora más popular de Gran Bretaña contará este verano con su adaptación al cine y, de la mano de **Electronic Arts**, con su versión para **PlayStation 2**.....054

«LA SORPRESA NO PUDO SER MAYOR CUANDO NOS COMUNICARON QUE TAKE TWO DISTRIBUIRÍA LA PRODUCCIÓN DE SQUARE ENIX EN EUROPA BAJO SU SELLO GATHERING»

EL DRAGÓN

Fruto del deseo de venganza de Caim, el protagonista del juego, se crea un pacto entre él mismo y un dragón rojo apresado. A partir de ese momento se convertirán en compañeros de aventura, y su destino estará unido para siempre. A lo largo de las fases, el dragón podrá evolucionar y aprender nuevos y devastadores ataques.

DRAKENGARD

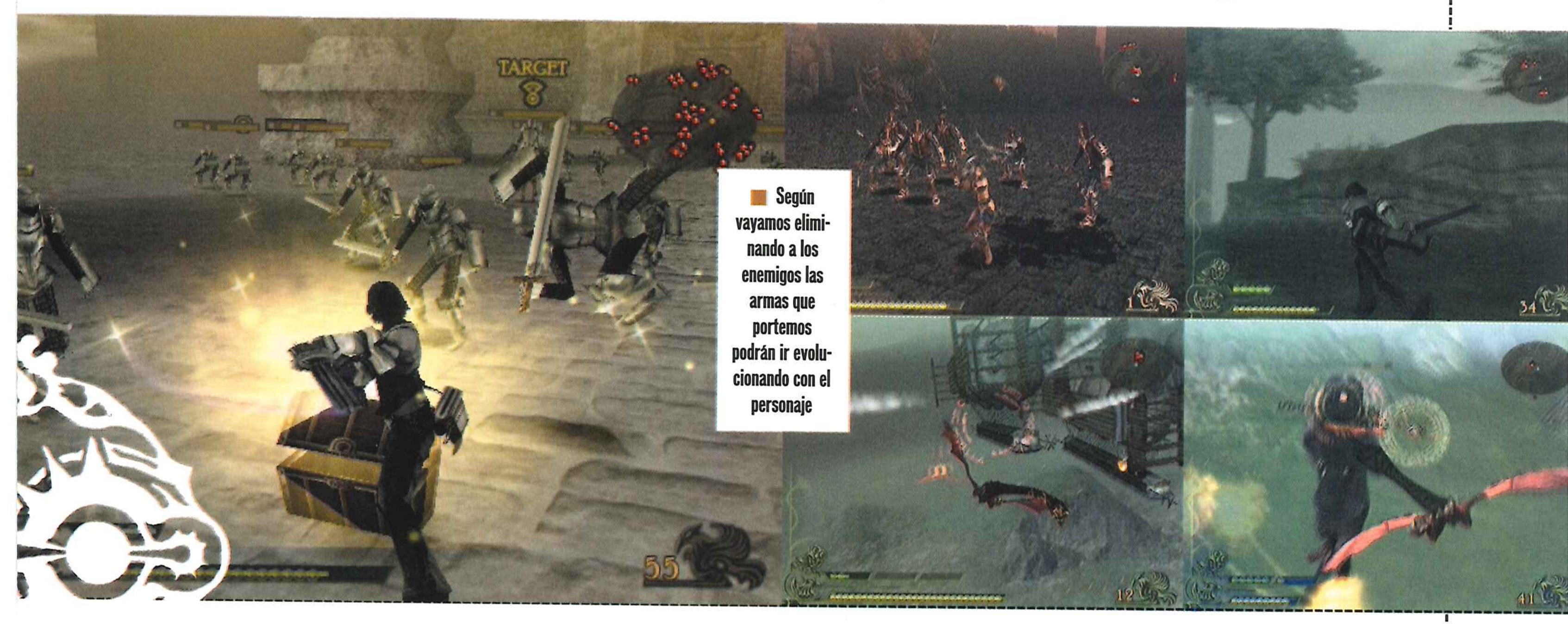
Una de las últimas producciones de los creadores de Final Fantasy sorprende por su arriesgada y peculiar mezcla de géneros



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: CAVIA INC.
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2004

Que una compañía como **Take Two** se decida a traer a Europa un título japonés ya es toda una noticia. Pero si además ese juego ha sido creado por **Square Enix**, compañía idolatrada por todos aquellos que amamos los buenos RPG, la cosa adquiere tintes de auténtico acontecimiento. Por eso, cuando nos enteramos de que una distribuidora americana conocida por su saga *Grand Theft Auto* (y sólo en el mercado occidental, ya que los japoneses apenas conocen su existencia) se arriesgaba con este «particular» proyecto, la alegría fue generalizada. Y decimos «particular» porque ***Drakengard*** (conocido como *Drag-on Dragoon* en tierras niponas) no pertenece a ninguna de las todopoderosas sagas de **Square Enix** (*Final Fantasy*, *Dragon Quest*), sino que ha sido desarrollado como una nueva experiencia por un grupo de programación ajeno a la propia compañía. **Cavia Software** está formado por ex-integrantes de **Namco**, por lo que cuentan con una gran experiencia en la programación para **PlayStation 2**, a pesar de que como compañía su currículum sea bastante limitado. Actualmente acaba de aparecer en Japón su nuevo título *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*, ya que la programación de *Drakengard* (que llevaba el nombre en clave de *Project Dragonsphere*) terminó a finales de verano de 2003. Como los mismos creadores confesaron en la rueda de prensa que tuvo lugar recientemente en las oficinas japonesas de **Square Enix** en Shinjuku (Tokio), el hecho de ser una compañía independiente les permitió mucha más libertad a la hora

«LOS PROGRAMADORES DE CAVIA HAN TRABAJADO ANTERIORMENTE EN JUEGOS DE NAMCO»



Según vayamos eliminando a los enemigos las armas que portemos podrán ir evolucionando con el personaje



«TRES TIPOS DE ACCIÓN SE COMBINARÁN EN TODAS LAS FASES DEL JUEGO»

ON
La mezcla de géneros, pese a lo arriesgado de la apuesta, parece funcionar correctamente y aporta variedad y frescura al título

Pese a los esfuerzos de Take Two, Drakengard no es, ni mucho menos, uno de los lanzamientos más fuertes de la prestigiosa Square Enix
OFF

■ Para hacer más sencillas las fases en las que controlamos al personaje, tendremos que utilizar al dragón para limpiar el campo de batalla de enemigos

de abordar el desarrollo. A esta libertad también contribuyó el hecho de que no tuvieran que someterse a la iconografía de una saga popular y a la carta blanca que les ofrecían los altos cargos de **Square**. Como podéis deducir por su nombre, *Drakengard* huye de las ambientaciones orientales típicas para sumergirnos en una especie de Edad Media fantástica con dragones, brujas y hechiceros. Los programadores se inspiraron en localizaciones de Alemania y Austria para crear los escenarios, y eso es algo que se nota de inmediato. La mayor novedad del juego es que incluye tres tipos de acción para sus fases. Por una parte tenemos el «Melee Mode», muy similar a lo que aparece en la serie *Dynasty Warriors*: un personaje principal visto en tercera persona algo lejana y cientos de enemigos a los que combatir arma blanca en mano. Los gigantescos escenarios ocultan a determinados enemigos fuertemente custodiados, a quienes deberemos derrotar para terminar la misión. Durante estos niveles podremos efectuar *combos*, utilizar magias (cada arma cuenta con la suya propia) e invocar por unos momentos a algunos de los personajes secundarios. El segundo género incluido llegará cuando consigamos la ayuda del dragón (tras una especie de intercambio de energías similar a lo visto en *Dragonheart*). Antes de entrar en el campo de batalla podremos «limpiarlo» utilizando el aliento de fuego del mítico animal. Y por último, la tercera etapa del juego se centra en los combates «aire-aire», similar a la saga *Panzer Dragoon*, sólo que con una completa libertad de movimientos para atacar a los objetivos que nos rodean. Finalmente, cabe destacar (pues ellos lo hicieron durante la presentación) el argumento, tan oscuro y adulto que fue en cierto modo «censurado» por los responsables de **Square Enix**. Una historia de venganza, traición y (cómo no) amor, con personajes que huyen de los típicos estereotipos de las películas de acción clásicas que todos conocemos. ■ ***Dani3po***

SECUENCIAS DE VÍDEO

Antes de cada una de las misiones seremos recompensados con unas fascinantes secuencias creadas por ordenador, en lugar de la técnica tan de moda ahora de emplear el mismo motor que genera los gráficos del juego. El equipo encargado de la producción de estas secuencias está liderado por Hiroyuki Hyashida, que ya trabajó en la fallida película de animación *Final Fantasy: La Fuerza Interior*. Además, también colaboraron en ellas los encargados de los vídeos de **Resident Evil Code: Veronica X** para **PlayStation 2**.

El pasado 9 de septiembre de 2003 Drag-on Dragoon, se puso a la venta con un éxito moderado

VIAJE A JAPON

Visitamos la sede de Square Enix en Tokio

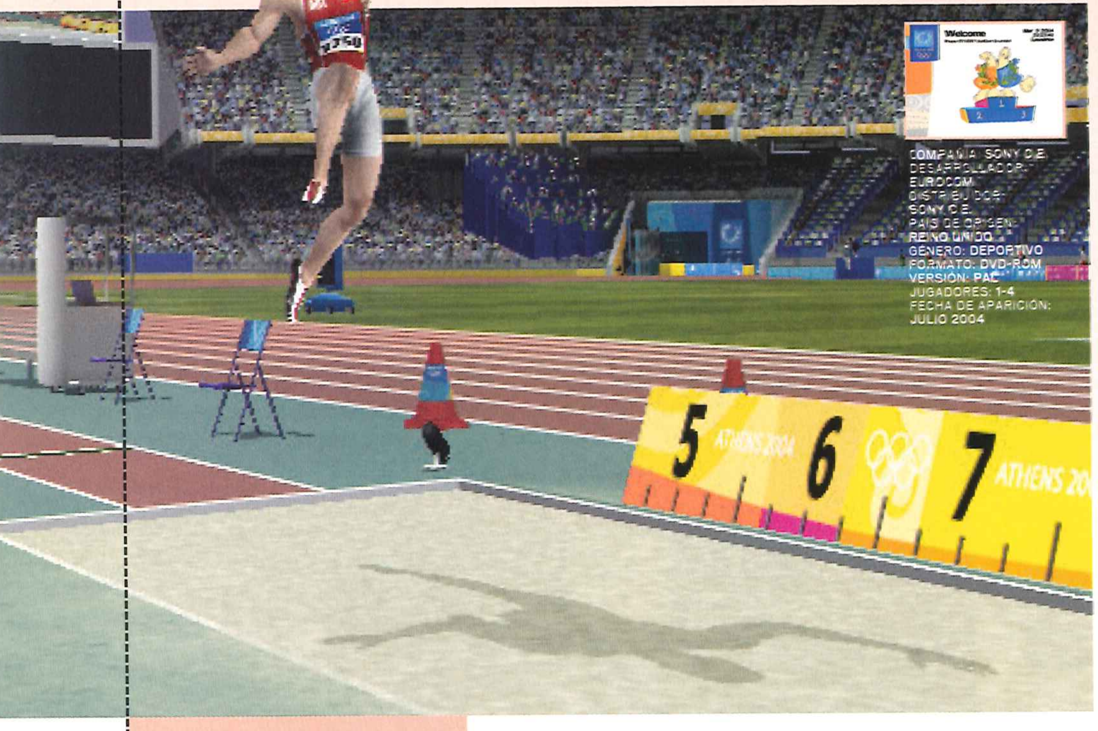
El pasado 22 de marzo tuvo lugar en las oficinas centrales de **Square Enix** (antes simplemente **Squaresoft**) la presentación a la prensa especializada europea de ***Drakengard***. Situadas en el barrio de Shinjuku, un verdadero enjambre de rascacielos, dentro de estas oficinas pudimos charlar relajadamente con los programadores de **Cavia Inc.**, que nos confesaron tener grandes esperanzas de que su título lograra gran éxito en Europa. También nos revelaron que estaban trabajando en un nuevo proyecto para **Square Enix**, aunque lo único que sabemos sobre él es que no se tratará de una secuela de *Drakengard* y que aparecerá a lo largo del presente año. Gracias a la generosidad de **Take Two**, distribuidora del juego, pudimos disfrutar de unos increíbles días en la meca de los videojuegos, además de tener la oportunidad de alojarnos en un espectacular hotel, el mismo donde se rodaron la mayoría de las escenas de *Lost In Translation*. ***Dani3po***



El barrio de Shibuya es uno de los corazones de la ciudad, con sus abarrotados pasos de cebra y centros comerciales varios

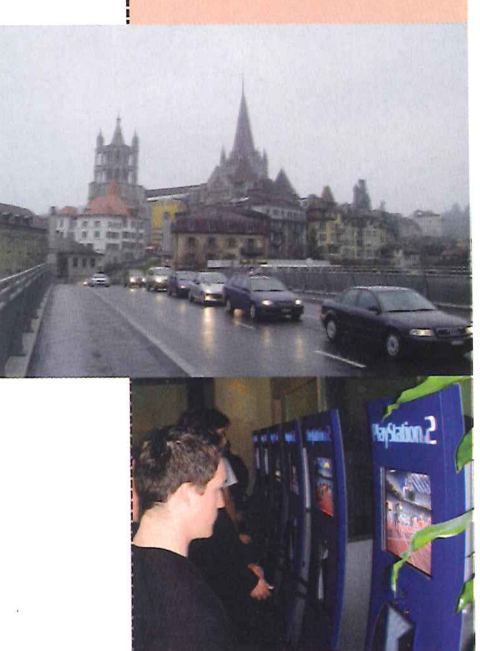
Arriba podéis ver al equipo de programación del juego. A la derecha, la recreativa de Outrun 2, pronto en PlayStation 2

ATHENS 2004



El juego oficial de las Olimpiadas de Atenas

El verano está cerca y, con el periodo estival, la llegada de los XXVIII Juegos Olímpicos, que este año tendrán lugar en la capital de Grecia. Como el mismísimo barón Pierre de Coubertin hizo al rescatar el espíritu olímpico después de siglos de hibernación, **Eurocom** recupera la esencia de clásicos como *Track & Field* y *Daley Thompson's Decathlon*, sólo que en esta ocasión lo disfrutarán los usuarios de **PlayStation 2**. ***Athens 2004*** ha nacido del acuerdo firmado por **PlayStation** con la **International Sports Multimedia** para conseguir los derechos de entretenimiento interactivo del Comité Olímpico Internacional. De hecho, ambos organismos, **ISM** y el **COI**, han colaborado con **Eurocom** en el desarrollo del juego para que se ajuste con fidelidad al evento real. Por dicho motivo, **Sony C.E.** organizó una presentación del juego en la ciudad suiza de Lausana, sede del **COI** y museo de los **JJOO**, para la prensa europea. El



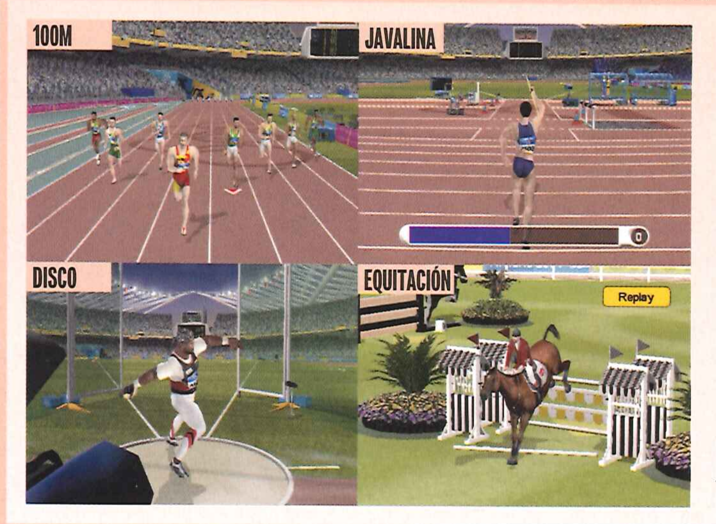
EN LAUSANA

El nombre de esta ciudad suiza a orillas del lago Lemans va asociado a los Juegos Olímpicos, no en vano la sede del **Comité Olímpico Internacional** se encuentra allí, así como el museo Olímpico, al que todos los periodistas asistentes fuimos invitados por **Sony C.E.** La presentación tuvo lugar en un impresionante hotel, el Beau Rivage Palace, donde los creadores atendieron a todas nuestras dudas.



Después de cada prueba, el juego ofrece una completa repetición en la que podrá aclararse cualquier duda, si la hubiera, o simplemente disfrutar viéndola

evento tuvo lugar el pasado 11 de marzo, un día triste que tuvimos que vivir a miles de kilómetros de distancia de Madrid. Dejando a un lado tan lamentable suceso, el producto que mostró **Eurocom** no estaba ni mucho menos terminado, tan sólo había 11 pruebas a disposición de los periodistas de las 26 que va a tener el producto final. El grupo de desarrollo insistió en que todavía se van a pulir determinados aspectos, como el apartado gráfico. El lanzamiento del juego está previsto para julio, aproximadamente un mes antes del inicio de la Olimpiada. Entrando ya en materia, la primera impresión que nos causó la *beta* de ***Athens 2004*** que tuvimos oportunidad de probar en Lausana, fue que se trata de un título divertido, aunque visualmente no sea tan espectacular como otros lanzamientos para **PlayStation 2**. Después del primer contacto, quedó claro que **Eurocom** ha recogido el testigo de los títulos que inauguraron el género allá por la década de los 80. ¿Qué significa esto? ¿Vamos a tener un nuevo juego en el que nuestra máxima aspiración va a consistir en aporrear los botones para llegar el primero a meta? Sí y no. Afortunadamente, los creadores de ***Athens 2004*** han mezclado con sabiduría el sistema de juego de la «vieja escuela» con interesantes innovaciones en la mecánica. Quizá el aspecto de mayor realismo que va a aportar **Eurocom** al juego, ya que ha utilizado la



EVENTOS

Sony C.E. ha conseguido recrear la tensión y la competitividad que se vive durante cada prueba con un sistema de juego divertido que no deja de lado el realismo. En ***Athens 2004*** se van a poder disputar hasta 26 eventos diferentes enmarcados dentro de distintas categorías como atletismo, natación, halterofilia, competición ecuestre o gimnasia, conformando la oferta más completa dentro de este género deportivo. Además, el juego permite la participación de hasta 4 jugadores simultáneos.

Se han dispuesto diferentes cámaras para tener siempre la mejor perspectiva



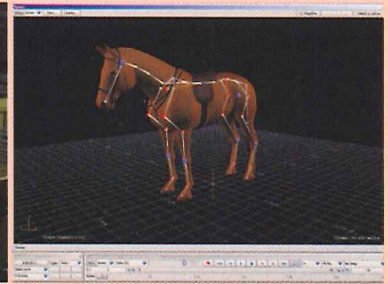
Los estadios donde transcurren las pruebas han sido reproducidos con los planos originales y digitalizando fotografías



«ATHENS 2004 COMBINA EL ESTILO CLÁSICO CON MECÁNICAS DE JUEGO MUY INNOVADORAS»







REALISMO DEPORTIVO

Eurocom ha utilizado la técnica de captura de movimientos para que cada atleta se comporte sin que se aprecie que está inmerso en un entorno virtual. El proceso ha sido tan exhaustivo que, por ejemplo, en las pruebas ecuestres se monitorizó a caballo y jinete al mismo tiempo, para después procesar las evoluciones de cada uno por separado y captar así mejor la esencia de cada uno de los movimientos ejecutados durante un ejercicio.

La competición ecuestre también tiene cabida en el juego



técnica de captura de movimientos para que la sensación sea lo más cercana a la realidad en cada una de las pruebas. Aunque por otro lado, los estadios han sido reproducidos con un nivel de detalle increíble, basándose en fotografías y en los planos arquitectónicos de cada uno de las 7 instalaciones en las que van a transcurrir los eventos. Sin embargo, los atletas, como siempre, no tienen nada que ver con los que van a participar en Atenas. Volviendo al sistema de juego, **Eurocom** ha adoptado los de otras disciplinas (como por ejemplo los juegos de baile, para la gimnasia femenina) integrándolos en ***Athens 2004*** de forma que nos encontramos ante el juego de olimpiadas más variado de toda la historia. Quizá algunos puedan sentirse decepcionados porque el juego no tenga ningún tipo de opciones On-line, al menos, sí pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente. No es que sea el sustituto de *El Monopoly*, pero seguramente puede convertirse en una buena alternativa para las reuniones de amiguetes con ganas de competir. Además, el juego intenta plasmar la emoción de las Olimpiadas como si de una retransmisión televisiva se tratara, con la presentación de los corredores en la línea de salida, por poner un ejemplo, incluso contará con comentarios en castellano.

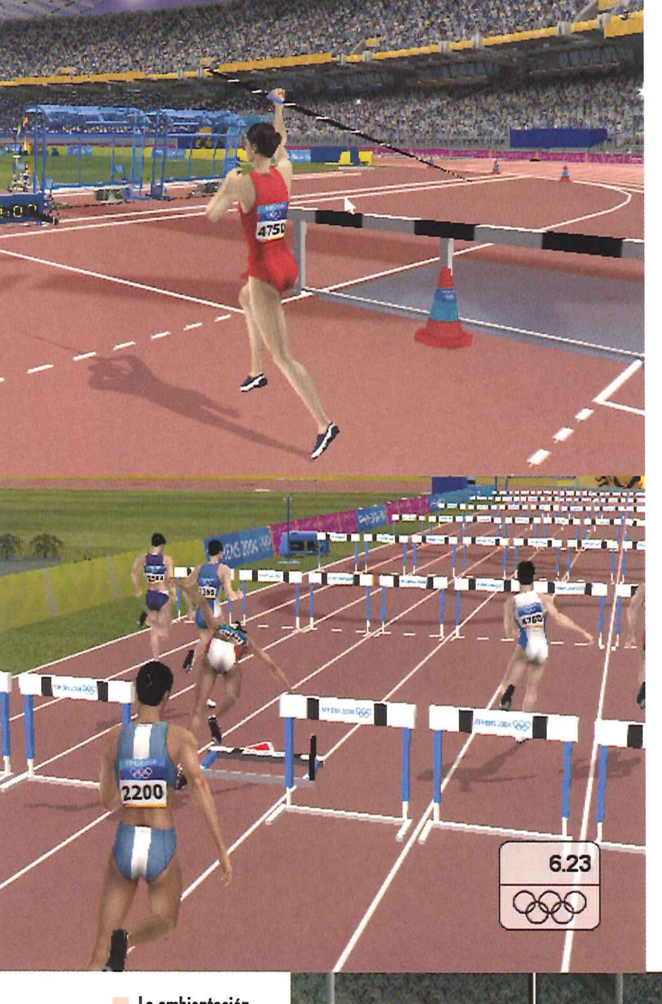
R. Dreamer

ON

El sistema de juego, con todos los tics clásicos más las innovaciones realizadas por Eurocom, hacen que éste sea un juego concebido para la diversión

OFF

La versión que vimos en Lausana no tiene todavía el nivel gráfico que cabría esperar de un título desarrollado para PlayStation 2







UN TOQUE ORIGINAL

Aunque alguien pueda ponerlo en duda, así es, *Athens 2004* trae una ráfaga de aire fresco a los juegos de Olimpiadas. La incorporación de sistemas de juegos propios de los títulos de baile, en gimnasia femenina, o mecánicas completamente nuevas para el salto de altura o lanzamiento de disco.



Los atletas han sido reproducidos con suma atención al detalle

La ambientación del juego es magnífica, como se ve reflejada en las poses de los diferentes atletas al principio y final de cada una de las pruebas disputadas



CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA
Envía CONFIGURAR seguido de la MARCA de tu móvil al 5506
Y en unos segundos podrás recibir contenidos multimedia
Ej: CONFIGURAR NOKIA



www.gsmbox.es

melodías y polifónicas

Para descargarte una melodía, envía PS seguido de las dos primeras letras de la marca de tu móvil y el código al 5506. Ej: Si tu móvil es Nokia, envía PSNO JALEO. Si tu móvil es Alcatel, envía PSAL JALEO. Para descargarte un polifónico, envía POLIPS y el código de la canción que quieras al 5506.
Ej: Envía POLIPS BYE para Bye, bye de David Civera.

LOS + DESCARGADOS

1	=	Bulería / David Bisbal	BULERIA
2	▼	Tengo Que Enamorarme / Queco	TENGO
3	▼	Son De Amores / Andy & Lucas	SON
4	=	No Es Lo Mismo / Alejandro Sanz	MISMO
5	=	Tanto La Quería / Andy & Lucas	TANTO
6	▲	Crazy In Love / Beyoncé	BEYONCE
7	=	En Tu Cruz Me Clavaste / Chenoa	TUCRUZ
8	▲	Devuélveme El Aire / Bustamante	ELAIRE
9	▼	La Costa Del Silencio / Mago de Oz	COSTA
10	▲	Aunque No Te Pueda Ver / Alex Ubago	PUEDAVER
11	▲	Y En Tu Ventana / Andy & Lucas	VENTANA
12	=	Tequila / Café Quijano	TEQUILA
13	▼	Latido Urbano / Tony Aguilar y Friends	LATIDO
14	=	Down / Junior Minguez	DOWN
15	▲	Baby boy / Beyonce	DANGEROUS
16	=	La Madre de José / El Canto del Loco	LOCO
17	▲	Where Is The Love / The Black Eyed Peas	PEAS
18	▼	La Esencia De Tu Voz / Rosa	ESENCIA
19	▼	Te Necesito / Luis Miguel	TENECESITO
20	▲	Rosas / La Oreja de Van Gogh	ROSAS

LOS ULTIMOS EXITOS

Toxic / Britney Spears	TOXIC
Cerca De Ti / Thalia	CERCA
Cara o Cruz / Tony Aguilar	CARA
Ya Nada Volverá A Ser... / El Canto Del Loco	VOLVERA
Abre Tu Mente / Merche	MERCHE
In The Shadows / The Rasmus	RASMUS
Te Quise Tanto / Paulina Rubio	TEQUISE
Estadio Azteca / Andrés Calamaro	AZTECA
Ni Te Das Cuenta / OBK	CUENTA
Olvídate De Mí / Iguana Tango	OLVIDATE
Fuente De Energía / Estopa	FUENTE
Bailar En Tu Boca / Los Caños	BAILAR
Sólo Tenga Pena / MSM	PENA
La Chica De La Habitación... / Fran Perea	LADO
Soldadito Marinero / Fito & Fitipaldis	SOLDADITO
I'm Lovin It / Justin Timberlake	LOVIN
La Felicidad / Bushido	BUSHIDO
Saoke / Junior Minguez	SAOKE
Para Llenarme De Ti / Ramón	LLENARME
Basket Case / Abril Lavinge	BASKETCASE

SUPER CLASICOS

Himno de España	HIMNO
Himno del Real Madrid	REAL
Se Me Enamora El Alma / I. Pantoja	ENAMORA
Informer / Snow	INFORMER
Tubular Bells / Mike Olfield	TUBULAR
Hey Jude / Beatles	HEY
Jumpin Jack Flash / Rolling Stones	JUMPIN
Take On Me / A Ha	TAKE
Penélope / Serrat	PENELOPE
Ojalá Que Llueva Café / J. L. Guerra	OJALA

CINE / TV

Despedido! / Anuncio Coca Cola	DESPEDIDO
BSO Embrujadas	EMBRUJADAS
BSO Manolito Gafotas	MANOLITO
BSO Gran Hermano	GH
BSO Full Monty	FULL
BSO Los Serrano	LOSSERRANO
BSO ShinChan	SHINCHAN
BSO Verano Azul	VERANO
BSO Star Wars	STARWARS
BSO Los Fragel	FRAGEL

HITS

It's My Life / No Doubt	ITSMYLIFE	Bring Me To Life / Evanescence	DEVIL
Don't Stop The Music / Rosa	STOP	Me, Myself and I / Beyoncé	MYSELF
Caprichosa / Chayanne	CAPRICHOSA	Te Llevare Al Cielo / Maná	LLEVARE
Slow / Kyllie Minogue	SLOW	Jaleo / Ricky Martin	JALEO
Devuelveme La Vida / A. Orozco	OROZCO	Rosa y Espinas / Bisbal y Civera	ESPINAS
Paso a Paso / M.S.M - PASO	PASO	La Nube / Sober	SOBER
Perverso / Tiziano Ferro	PERVERSO	Bye, Bye / David Civera	BYE

Melodías: Válido para todos los móviles que soportan descargas de melodías de las marcas Nokia, Alcatel, Siemens, Motorola, SonyEricsson, Philips, Trium, Sagem, Samsung, LG
Polifónicos: El servicio requiere dos mensajes. Para la descarga de melodías polifónicas es necesario tener configurado el acceso WAP.
Válido para modelos que acepten descargas polifónicas de las marcas: Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung, Sagem, Sharp, Siemens, SonyEricsson, Alcatel, LG, Mitsubishi

Fotos a color

Envía FOTOPS y el código de la foto que prefieras al 5506. Ej: FOTOPS TORO.



Los servicios de animaciones y fotos requieren dos mensajes. Es necesario tener configurado el acceso WAP. Sólo válido para modelos que acepten descarga de imágenes de las marcas: Motorola, Nokia, Sharp, Siemens y SonyEricsson.

nombres a color

Envía COLORPS, el texto que quieras, el número del fondo y el código de la tipografía (a) al 5506.
Ej: COLORPS LAURA 15a

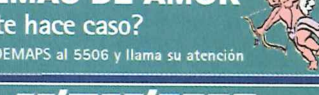
NUEVO!




El servicio requiere dos mensajes. Es necesario tener configurado el acceso WAP. Sólo válido para modelos que acepten descarga de imágenes de las marcas: Motorola, Nokia, Sharp, Siemens y SonyEricsson.

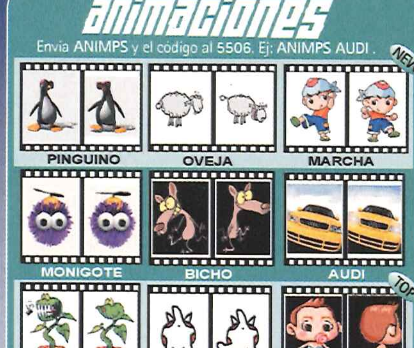
POEMAS DE AMOR

¿No te hace caso?
Envía POEMAPS al 5506 y llama su atención



animaciones

Envía ANIMPS y el código al 5506. Ej: ANIMPS AUDI



Los servicios de animaciones y fotos requieren dos mensajes. Es necesario tener configurado el acceso WAP. Sólo válido para modelos que acepten descarga de imágenes de las marcas: Motorola, Nokia, Sharp, Siemens y SonyEricsson.

sonidos

NUEVO!

¿Tu móvil grita? Envía SNDBR seguido del código al 5506. Ej: SNDPS GRITO.

TOP

RISALOCA	TARZAN	
PEDOS	TIROTEO	LADRIDO
BOSQUE	PAJARITOS	VIENTO
CARTOON2	OCEANO	CARTOON
COCHEPASA	TIMBRE	TROMPETA
CHIRRIDO	AULLIDOS	GRILLOS
DIABLO	TOS	HOHOHO
SIRENA	TREN	PORTAZO
GRITO	TRUENO	REDOBLE
CHIRRIDO	VOMITO	SERRUCHO
MOTOSIERRA	WC	TAMBOR
BALIDO	LASER	PISTOLA
BARRITAR	MUJIDO	POMPITAS
KIKIRIKI	OINK	RELINCHO

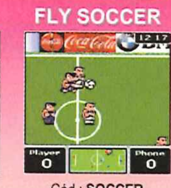
NEW

Requiere dos mensajes. Necesario tener acceso WAP. Sólo válido para modelos que acepten descarga de sonidos WAV de las marcas: Alcatel, Motorola, Nokia, Philips, Samsung, Siemens y SonyEricsson.

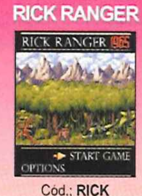
juegos

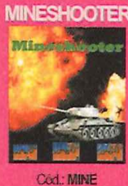
Convierte tu móvil en una videoconsola!!
Envía JUEGOPS seguido del código del juego que hayas elegido al 5506.
Ej: Envía JUEGOPS ZONE para DROP ZONE

TOP

MOTOMANIA	BAMM!	FLY SOCCER	BREAKBALL	DROP ZONE
				
Cód.: MOTOMANIA	Cód.: BAMM	Cód.: SOCCER	Cód.: BREAKBALL	Cód.: ZONE

NOVEDADES

STARTREK	X-MEN	THE ITALIAN JOB	TOPGUN	RICK RANGER
				
Cód.: STARTREK	Cód.: XMEN	Cód.: ITALIAN	Cód.: TOPGUN	Cód.: RICK

ARDE VENUS	ADVENTURER	CRAZY BASKET	MINESHOOTER	EL BUSCÓN
 				
Cód.: VENUS	Cód.: ADVENTURER	Cód.: BASKET	Cód.: MINE	Cód.: BUSCON
HELICOPTER	**BOUBLE**	**KARATE**	**INVASION**	**MOBILE RACE**
				
Cód.: HELICOPTERO	Cód.: BOUBLE	Cód.: KARATE	Cód.: INVASION	Cód.: RACE
OIL RIG	**BRICKYBREAK**	**CHOCOLATES**	**BOMBER JET**	**AIR TRAFFIC**
				
Cód.: PETROLEO	Cód.: BRICK	Cód.: CHOCO	Cód.: JET	Cód.: CONTROL

El servicio requiere tres mensajes. Es necesario tener configurado el acceso WAP.
Para conocer si tu móvil es compatible envía el código del juego al 5506. Ej: RACE al 5506

Visita nuestra web!!!
www.gsmbox.es

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA GAMES
DISTRIBUIDOR: E. ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 02 JUNIO 2004

El tercer curso de Magia está a punto de comenzar...

Un desarrollo más adulto y un ambiente mucho más misterioso y oscuro que las anteriores versiones de *Harry Potter* aparecidos en **PlayStation 2**, así es como lo definió Dan Blackstone (programador de *El Prisionero De Azkaban*) en la presentación del juego en las oficinas de **Electronic Arts**. Muchas son las novedades que aguardan en la tercera entrega para la consola de 128 *bits* de **Sony**, las cuales serán desveladas el próximo 2 de junio, día que se pondrá a la venta. Pero hasta entonces iremos adelantando algunas de ellas... La más importante es la nueva mecánica de juego, pues esta vez el jugador tendrá que manejar a los tres personajes principales de la novela. Harry, Ron y Hermione poseen habilidades específicas, por lo que el usuario tendrá que aprender a utilizarlas para poder progresar. Así, Hermione realiza hechizos de cursos avanzados, Ron conoce los pasadizos secretos de Hogwarts y Harry es el más valiente y fuerte. Sin duda, los tres en acción se complementan a la perfección.
Los Dementores (guardianes de la prisión de *Azkaban*) serán uno de los enemigos más temerarios de Harry, pues ante su presencia el joven mago queda inconsciente e indefenso. Momento en que Ron deberá socorrerlo y llevarlo a rastras lejos de ellos, por lo menos hasta que aprenda el conjuro *Patronus* en clases del Profesor Lupin



Hermione, como buena estudiante que es, sabe invocar conjuros muy potentes como el del Hielo

SU CREADOR

Dan Blackstone no sólo nos contó todas las novedades que *Harry Potter y El Prisionero De Azkaban* aguarda, sino que nos las enseñó. Con una versión muy avanzada del juego, mostró cómo los Dementores influyen en Harry. Momento en que el jugador pasará a controlar a Ron para cogerle y llevarle a otro lugar.
Asimismo, Dan Blackstone hizo una demostración de la conectividad que tiene el título con la cámara *Eye Toy*. Siete minijuegos inspirados en algunos de los acontecimientos más simpáticos de la novela como atrapar ranas de chocolate, un juego de cartas de magos, etc.





ON
Acertado cambio de mecánica de juego. Es muy interesante tener que controlar a los tres personajes. La conectividad con Eye Toy es un gran aliciente

Lo que más extraña es la eliminación de los partidos de Quidditch durante la aventura. ¡Con lo entretenidos que eran!
OFF

El hechizo Flipendo será un ataque mucho más directo y efectivo que en cursos anteriores

(nuevo maestro de Defensa Contra las Artes Oscuras). Y aunque muchas criaturas serán rivales de Harry habrá otras que se aliarán a su causa, como los *Hipogrifos*. Este desgarrador animal permitirá al aprendiz de magia subirse a su lomo para volar de un lado a otro del mapeado. Los ratones, por su parte, se adentrarán por los pequeños recovecos del castillo para abrir nuevos pasadizos a los protagonistas de la historia. Y las lechuzas, como siempre, trabajarán para ayudar a los magos además de traer mensajes de mucha utilidad. De tal modo que, al haber más personajes que controlar, más hechizos que invocar y más enemigos que derrotar, la aventura de *El Prisionero De Azkaban* posee bastante más acción que *La Cámara Secreta*. Además, los *puzzles* y acertijos que resolver han adquirido mayor complejidad y se han introducido divertidas pruebas como el Club de Duelo (esta vez participarán de uno a tres personajes), pescar caballitos de mar para la clase de pociones... Pues, como en anteriores versiones, será obligatorio aprobar todas las asignaturas del tercer curso de Magia y Hechicería acudiendo a clases y sumando puntos para la casa *Gryffindor*. Sin embargo, esta vez no se darán cita los partidos de *Quidditch*, pero a cambio la versión de **PlayStation 2** ofrece varios minijuegos utilizando la cámara *Eye Toy*. Una experiencia única, en la que el Sombrero Seleccionador te dirá la casa a la que perteneces para después participar (de 1 a 4 jugadores) en las pruebas: atrapar la *Snitch*, aplastar bombas fétidas... ■ ***Anna***

CON EYE TOY...

... Disfrutarás de 7 divertidos minijuegos en los que por primera vez la voz entrará en juego.

Cada vez que aparezca un duende o fantasma en pantalla habrá que gritar «Fuera» para que se vaya. Esta conectividad con *Eye Toy* es exclusiva para la versión de **PlayStation 2**.

El poder de tres detendrá las perversas intenciones de Sirius Black

«TODOS LOS PERSONAJES HAN MADURADO ESTÉTICAMENTE»

descárgate lo último en www.ociomovil.com

logos



COMO BAJARTE UN LOGO:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo que quieras. **Ej: LOGOPS RUBIAS**

postales

novedad

fernando2	nazi	coche4	galletas
futbol	japon	cavernicola	mago
muerdo	coche3	pirata3	toroyvaca

COMO BAJARTE UNA POSTAL:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALPS** seguido de un espacio y la referencia de la postal que quieras. **Ej: POSTALPS GALLETAS**

nombres

novedad

modelo 2	modelo 3	modelo 7	modelo 8
modelo 9	modelo 12	modelo 13	modelo 14

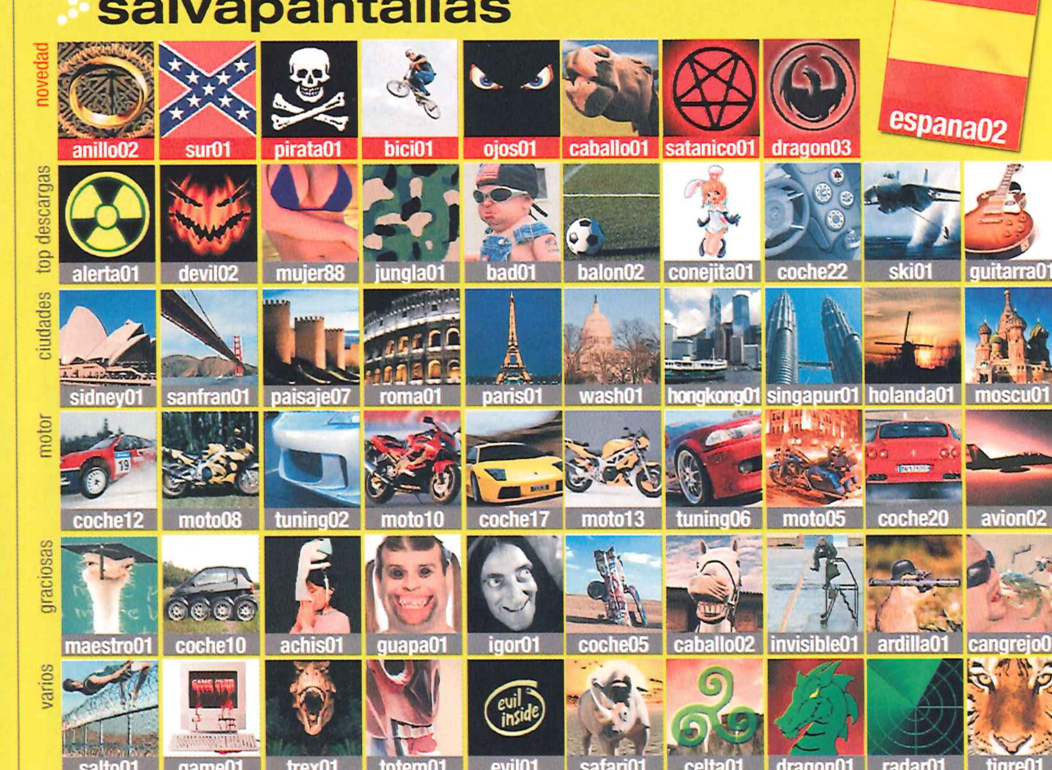
COMO BAJARTE TU NOMBRE AL MÓVIL:
Envía al **5354** el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido y si lo quieres en tamaño postal envía **NOMBREGPS** seguido de tu nombre y el modelo. **Ej: NOMBREPS LAURA12** o **NOMBREGPS LAURA14**

susto

Envía al **5354** el texto **SUSTOPS** y recibirá una llamada que le dará el mayor susto de su vida



salvapantallas



COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **Ej: FOTOPS COCHE20**

salvapantallas animados



COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia del animado que quieras. **Ej: ANIMADOPS HALA2**

juegos java



Envía **JUEGOPS** seguido de un espacio y la referencia del juego al **5354**. **Ej: JUEGOPS ALIENS**
Más para tu móvil en **www.ociomovil.com** - Teléfono de atención al cliente: **91 640 48 11**

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAPS** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.





OCIOMOVIL 5354

regala tonos

Envía un mensaje al **5354** con el texto **REGALOPS** seguido de un espacio y la referencia del tono que quieras.
Ej: REGALOPS SIMPSONS

⚠ Válido para melodías monofónicas

sonidos reales

Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...

Envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas.
Ej: **SONOPS CABALLOS**



eróticos	
gemidos1	extasis
gemidos2	metemete
placer	

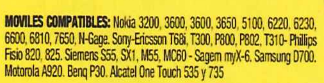
divertidos	
cisterna	tarzan
pedos	picapiedra
eructo	pighop
atasco	police
campanas	dientes
tosiendo	gargaras
risa	feria

animales	
cerdos	vacas
gallos	caballos
ovejas	perros

deportes	
oeoeoeoe	gol
campeones	pito
coches	tenis

games	
ametralladora	laser

comunicación	
telefono	morse



MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3200, 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6810, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson T68i, T300, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825. Siemens S55, SX1, M55, MC60 - Sagem myX-6. Samsung D700. Motorola A920. Benq P30. Alcatel One Touch 535 y 735

banderas



ⓘ BÁJATE LA BANDERA DE TU COMUNIDAD:

Andalucia, aragOn, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, castillayleon, ceuta, extremadura, larioja, madrid, melilla, murcia. Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOPS ASTURIAS**

tonos y polifónicas

actualidad	ref.
Bulería/David Bisbal	buleria
Al menos ahora/Nek	nek
Te quise tanto/Paulina Rubio	quise
Saoke/Junior	saoke
My immortal/Evanescence	immortal
Ahora sabes lo que soy/Rosa	ahora
Me, myself and I/Beyonce	myself
Toxic/Britney Spears	toxic
La brisa/Queco	brisa
Dame tu aire/Alex Ubago	dame
Cuando zarpa el amor/Camela	zarpa
Life for rent/Dido	rent
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Ya nada volverá a ser.../El Canto del..	yanada
Vestido azul/La Oreja de Van Gogh	vestido
La vida al revés/Fran Perea	reves
Para llenarme de ti/Ramón	ramon
He sido tan feliz contigo/A. Sanz	contigo
Tengo/Queco	tengo
Tardes negras/Tiziano Ferro	tardes
Hasta los huesos/Andy & Lucas	huesos

rock	
Start me up/Rolling Stones	start
Light my fire/The Doors	myfire
Back in black/ACDC	back
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Enter sandman/Metallica	enter
Gaia/Mago de Oz	gaia
Who wants to live forever/Queen	who
Cannabis/Ska-P	cannabis
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
You know you are right/Nirvana	know
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child

himnos	ref.
Real Madrid	madrid
F.C. Barcelona	barcelona
Centenario Real Madrid	centenario
Atlético de Madrid	atletico
Valencia	valencia
Deportivo	depor
Osasuna	osasuna
Málaga	malaga
Betis	betis
Zaragoza	zaragoza
We are the champions/Queen	champions
The Champion League	league

española	ref.
Ni una lágrima más/Bustamante	lagrima
La chica de la habitación../Fran Perea	allado
En tu ventana/Andy & Lucas	ventana
Abre tu mente/Merche	mente
Oye el boom/David Bisbal	boom
Deseos de cosas imposibles/La Oreja..	deseos
La Chiqui Big Band/Civera	chiqui
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Regálame la silla donde.../Alejandro Sanz	silla
Olvídate de mí/Iguana Tango	olvidate
No te das cuenta/OBK	dascuenta
Rojitas las orejas/Fito y los Fitipaldis	rojitas
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Tengo un trato/La Mala Rodríguez	trato

de coña	ref.
Fiesta/Rafaella Carrá	fiesta
Torito guapo/El Fary	torito
A quien le importa/Alaska	importa
Escándalo/Raphael	escandalo
La vaca lechera	vaca
Heidi	heidi
Vivir así es morir de amor/Camilo Sexto	morir
Lucas/Rafaella Carrá	lucas

top



Shut up/Black Eyed Peas	shut
Hey ya!/Outkast	hey
Fuente de energía/Estopa	fuente
La rosa de los vientos/Mago de Oz	vientos
Glue/Sean Paul	glue
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
El Señor de los Anillos	anillos
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Los Serrano	serrano

cine y tv	ref.
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Los Lunnis	lunnis
Friends	friends
James Bond	bond
Terminator	terminator
Superman	superman
Shrek	shrek
Star Wars	starwars
Austin Powers	austin
Benny Hill	benny
Superdetective en Hollywood	superdetective
El coche fantástico	kitt
CSI	csi
El exorcista	exorcista
El equipo A	equipoa
La Pantera Rosa	pantera
Inspector Gadget	gadget
Blade	vampiro
Siete vidas	siete
Gladiator	gladiador
Los Picapiedra	picapiedra
Matrix Revolutions	navras
Misión Imposible	mision
S.W.A.T	swat
Rocky	rocky
South Park	southpark

ⓘ COMO BAJARTE UNA MELODÍA:

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono y **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. **Ej: TONOPS VIVA** o bien **POLIPS HEY**

nombre color



Envía un mensaje al 5354 con el texto **NOMBRECOLORPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número de modelo elegido. **Ej: NOMBRECOLORPS PEDRO24**

me parto de risa

La forma más graciosa de vacilar



Si quieres que alguien reciba una llamada (anónima) a carcajada limpia, envía RISAPS al 5354 y demuestra que por algo eres el MÁS GRACIOSO





El rifle te permitirá eliminar a tus enemigos sin ser detectado

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2004

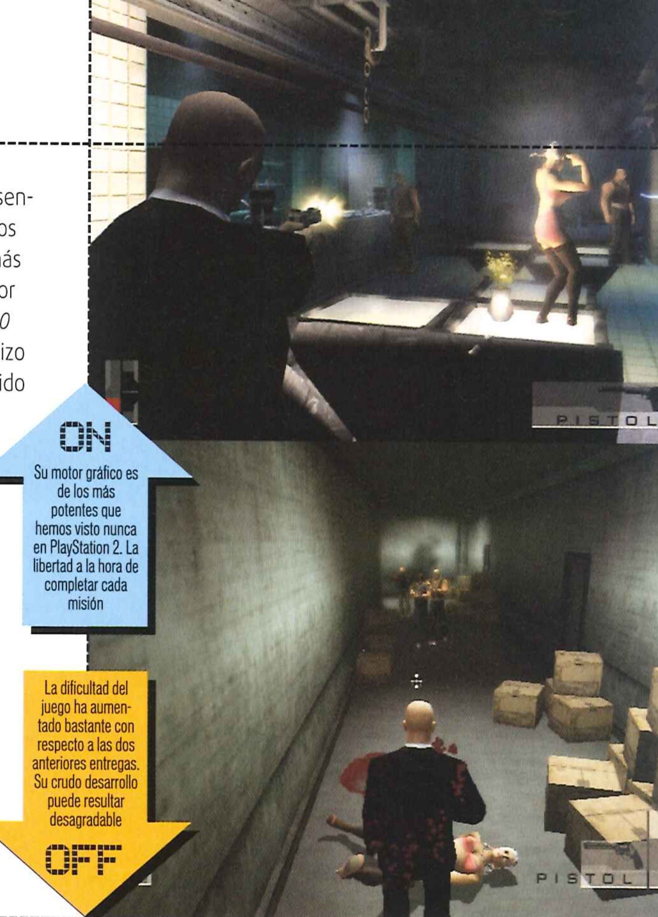
HITMAN CONTRACTS

Vida y muerte de un asesino a sueldo

Famosos por concentrar sus esfuerzos en la creación de pocos títulos (pero de indudable calidad), los daneses **IO Interactive** vuelven a revolucionar el mundo de los *shooters* con su nueva entrega de *Hitman*. Todo lo que convirtió a *Hitman 2* en un éxito ha sido potenciado en esta secuela; desde su *engine* gráfico, uno de los más potentes creados para **PS2** hasta la fecha, hasta su trabajado y cinematográfico argumento que nos hará revivir algunos de los más cruentos trabajos del Agente 47 mientras éste se debate entre la vida y la muerte. Junto a este desarrollo retrospectivo, ***Hitman Contracts*** presenta acciones, escena-

rios y personajes mucho más violentos y sangrientos, con una puesta en escena mucho más cruda y realista. Como ejemplo, basta entender los objetivos del segundo nivel y comprobar después el desenlace final de la misión: tendremos que entrar en una fiesta sadomasoquista que está teniendo lugar en un matadero, eliminar a nuestro objetivo principal (un obeso mórbido y sádico), a su abogado y encontrar a una niña que ha sido raptada y sacarla de la fiesta con vida. Cuando lleguemos a la zona donde se encuentra la chavala, la encontraremos muerta y mutilada, junto a su desequilibrado asesino, y lo único que podremos hacer es llevarnos una prueba de su muerte; nada menos que uno de sus brazos, tirado en el suelo. Técnicamente, **IO Interactive** ha llevado el *hardware* de **PS2** donde otros ni siquiera han imaginado; tras un *frame rate* más que aceptable encontraremos texturas de excelente calidad, los más reales efectos de iluminación, reflejos, destellos, desenfoque distancial, niebla, impresionantes efectos climáticos, potencia para poner en pantalla más de 15 personajes simultáneamente y un motor físico que poco tiene que envidiar a *Havok 2.0* (*Half-Life 2*). La jugabilidad que hizo famoso a *Hitman 2* también ha sido mejorada, dándonos la posibilidad de completar cada una de las misiones a nuestro gusto. Si lo tuyo es el sigilo, la estructura de las misiones pondrá a tu alcance zonas para ocultarte, disfraces para pasar desapercibido y zonas desde las que utilizar rifles de francotirador para eliminar el objetivo sin ser detectado. Si tu habilidad con el *pad* y tu sed de sangre te lo permiten, podrás completar la mayoría de los niveles disparando a diestro y siniestro, culpables e inocentes, hasta cumplir con los objetivos principales. ■ ***Doc***

«REVIVE LOS TRABAJOS MÁS ARRIESGADOS Y CRUENTOS DEL AGENTE 47 EN CONTRACTS»



ON
Su motor gráfico es de los más potentes que hemos visto nunca en PlayStation 2. La libertad a la hora de completar cada misión

La dificultad del juego ha aumentado bastante con respecto a las dos anteriores entregas. Su crudo desarrollo puede resultar desagradable
OFF

■ Una situación comprometida para el Agente 47...



EL NUEVO ENGINE GRÁFICO

IO Interactive ha evolucionado considerablemente el motor gráfico creado para *Hitman 2*, dotándole de impresionantes efectos climáticos, los más reales que hemos visto nunca, desenfoque de profundidad, los más reales efectos de iluminación, destellos, reflejos... Además, su *frame rate* es sorprendente, teniendo en cuenta la calidad de sus texturas y la gran cantidad de personajes en pantalla.

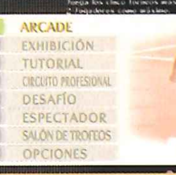
MÁS TÉTRICO Y GORE

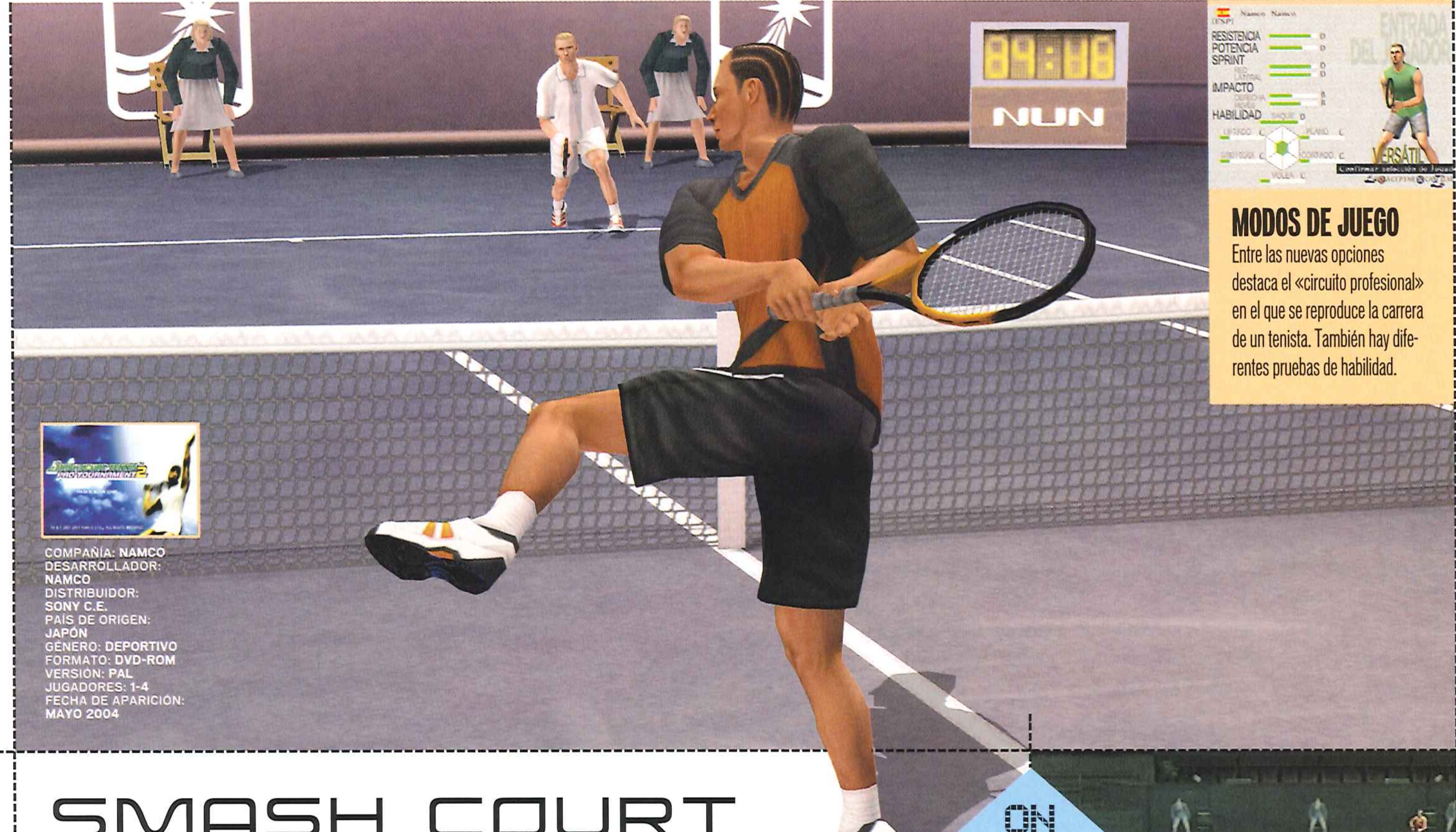
Desde los bocetos de los personajes hasta los diseños de cada uno de los escenarios, ***Hitman Contracts*** presenta un desarrollo mucho más «crudo» que en anteriores entregas. Los charcos de sangre, los cuerpos desmembrados y los disparos a la cabeza estarán a la orden del día en cada uno de los escenarios del juego.



ARMAMENTO

Junto al famoso hilo de fibra para asfixiar silenciosamente a nuestras víctimas, el Agente 47 tendrá a su disposición una gran cantidad de armas, desde rifles de francotirador hasta escopetas de cañón recortado, cada una de ellas con su característica cadencia, sonido, retroceso y un cuidado comportamiento en el juego de lo más real.



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2004

MODOS DE JUEGO
Entre las nuevas opciones destaca el «circuito profesional» en el que se reproduce la carrera de un tenista. También hay diferentes pruebas de habilidad.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Más jugadores entre los que destaca la presencia de Juan Carlos Ferrero

Hace dos años *Smash Court* dio el salto a **PS2** con un programa que mantenía la jugabilidad de sus antecesores y que además incluía a algunos de los tenistas más destacados del panorama mundial. La segunda parte llega con una renovación total de jugadores, entre los que destaca la figura del español Juan Carlos Ferrero. Además, se aumenta el número de primeras raquetas, tanto dentro del circuito masculino como del femenino. El apartado gráfico, uno de los puntos más flojos de la anterior versión, ha sido mejorado considerablemente. Esta mejora se nota en la reproducción de los rasgos físicos permitiendo distinguir perfectamente a todos los personajes. Los escenarios son pistas tradicionales que recogen todo tipo de superficies. No obstante, los nostálgicos echarán en falta los variopintos entornos interactivos (como montañas, aparcamientos o castillos) de las primeras versiones. La jugabilidad sigue siendo uno de los aspectos en los que **Namco** ha puesto más hincapié. Sin embargo, se ha aumentado el número de botones activos para ofrecer una mayor variedad de golpes y opciones. La *beta* analizada da la impresión de estar bastante acabada y deja una magnífica sensación. De todas formas, habrá que esperar a la versión final pues la competencia hace que el tenis se ponga al rojo. ■ ***Chip & CE***

«EL PROGRAMA DE NAMCO SIGUE DERROCHANDO JUGABILIDAD»

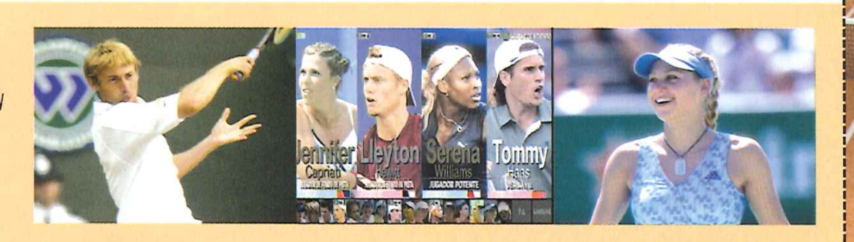
ON
La jugabilidad sigue estando presente como una de las señas de identidad de la saga. La reproducción física de los jugadores mejora

OFF
Aunque el número de tenistas incluidos aumenta, se echan en falta algunos de los recogidos en la anterior versión (como Sampras o Agassi)

CAMBIO DE PISTA

El apartado gráfico es uno de los que más mejoras incluye con respecto a la anterior versión

JUGADORES
Se duplica el número de tenistas siendo Davenport y Kournikova las únicas que repiten. Entre los nuevos destacan nombres como Ferrero, Hewitt o Saffin.

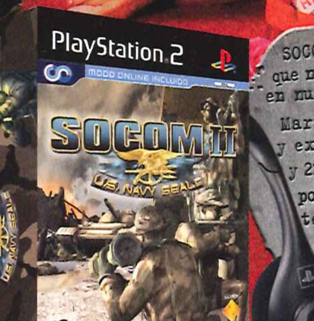


FORMA UN EQUIPO. Y MACHÁCALOS.

El clan de los dobles letales

Verás las estrellas

SOCOM II ha vuelto con más aventuras que nunca. Porque podrás vivir mil batallas en nuevos escenarios como Brasil, Rusia, Marruecos o Albania, con 12 nuevas y explosivas misiones individuales y 22 online, mejoras en la comunicación por voz, y sobre todo, la última y más avanzada tecnología en armas. La guerra no ha hecho más que empezar. A por ellos.



Disponible el juego solo y en un pack que incluye auriculares USB con micrófono.

Entra en www.elclansocom.com y gana un exclusivo Robot AIBO de Sony.



¿quién se apunta?

PlayStation 2



La visión en primera persona nos permitirá apuntar con precisión a los enemigos

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Gabe y Lian regresan para dirigir nuestros pasos en PS2

COMPAÑIA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SONY BEND
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4 (ON-LINE)
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2004

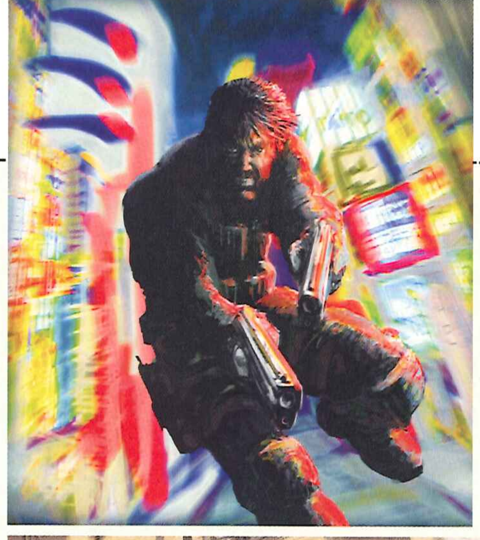
La cuarta entrega de la original saga creada por **989 Studios** en **PSone** llega al fin a **PlayStation 2**, presentando un desarrollo muy evolucionado con respecto a los tres primeros *Syphon Filter* y un atractivo modo multijugador a través de Internet para un máximo de cuatro personas. El equipo de desarrollo de **Sony** afincado en Bend (Oregon) ha sido el encargado de plasmar las aventuras de Gabriel Logan en los 128 *bits* de **Sony**, aunque en esta ocasión el protagonista de las anteriores entregas se encargará de planificar y supervisar nuestras misiones. Ahora, el personaje principal es totalmente personalizable: podremos elegir su género, la forma de su cara, el color de sus ojos, etc. Esto es algo que, en el modo para un jugador, simplemente confiere un aspecto más personal al personaje, pero que resulta realmente útil en el modo On-line (del que encontraréis más información en nuestra sección dedicada al juego a través de Internet). El apartado técnico del juego recuerda muchísimo a sus antecesores, ya que se han conservado la mayoría de sus clásicas animaciones (¿quién no recuerda ese peculiar movimiento de *strafe*?), aunque la calidad de sus texturas, la resolución de su motor gráfico y los efectos visuales utili-

«EL CLÁSICO SHOOTER DE PSONE, AL FIN EN PLAYSTATION 2»



NOVEDADES

Además del lógico salto técnico y el suculento modo On-line, ***Syphon Filter: The Omega Strain*** incluye otras novedades. Algunas de las más importantes son la posibilidad de personalizar el aspecto de nuestro personaje (desde la forma de su cara al género) y el nuevo mapa totalmente tridimensional (sin el que nos resultaría imposible superar las inmensas misiones del juego).





La visión nocturna nos sacará de algunos apuros

«SF: OMEGA STRAIN LLEGARÁ TRADUCIDO Y DOBLADO A UN PERFECTO CASTELLANO»



DISEÑO DE ENTORNOS Y MISIONES

Siguiendo con los cánones impuestos por las tres anteriores entregas del juego, el nuevo *Syphon Filter* presenta un diseño de las misiones impecable, con objetivos que nos obligarán a recorrer todo el escenario. Los entornos creados para ***Omega Strain*** son inmensos y presentan varios niveles (interiores, exteriores, subterráneos...) sin hacer esperar al jugador ni una sola carga durante el juego gracias al sistema de *streaming* de datos utilizado.



ON
Al fin llega a PlayStation 2 una de las sagas de shoot'em-up más originales de la generación 32 bits. Sus posibilidades On-line prometen

OFF
Su motor gráfico está a la altura del hardware de PS2, pero no aporta nada espectacular ni nunca visto al género de los shoot'em-up

zados están muy por encima de las versiones para la primera **PlayStation**. Aunque el género de los *shoot'em-up* está prácticamente consolidado en **PS2** y los clásicos métodos de control casi «asumidos» por los usuarios, los desarrolladores de **Sony** han permanecido fieles a la saga, manteniendo el control del personaje en el *stick* analógico derecho, los movimientos de *strafe* en L2 y R2 y la posibilidad de apuntar a los enemigos en primera persona dejando pulsado el botón L1. Después de tanto *shooter*, nos costará acostumbrarnos al control, pero en pocas partidas comprobaremos que resulta extremadamente eficiente y prácticamente insustituible por el clásico sistema de movimientos dividido en los dos *sticks* analógicos. El armamento y los «accesorios» a los que tendremos acceso dependerán del nivel en el que nos encontremos, pero su variedad es altísima (FA-MAS, *Glock 17*, *Beretta* M92F y M93R, granadas cegadoras y de fragmentación, escopeta SPAS-12, etc.). Aunque el desarrollo de las misiones tiene muchos puntos en común con los anteriores *Syphon Filter*, los entornos son ahora gigantescos (con grandes zonas conectadas sin ningún tipo de carga), los objetivos mucho más complicados y abundantes y han aumentado las posibilidades de juego. Ahora la posición de los enemigos es aleatoria en cada una de las partidas, su desarrollo posee una gran cantidad de elementos «aventureros» y entre nuestras acciones encontraremos la posibilidad de conseguir nuevas armas y nuevos elementos con los que personalizar a nuestro personaje a medida que vamos completando cada una de las 9 misiones principales (más ocho extra) que dan forma al juego. Aunque, técnicamente, ***Omega Strain*** no sorprenderá, su original desarrollo y sus posibilidades On-line lo convertirán en uno de los mejores *shooter* creados para **PlayStation 2**. ■ ***Doc***



SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

COMPAÑÍA: CROTEAM
DESARROLLADOR: CLIMAX
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

El hombre de gatillo fácil llega a PlayStation 2

Tras simplificar el universo de los shoot'em-up en PC, el salvaje de Serious Sam llega ahora a **PlayStation 2** de la mano de **Take Two**. Al igual que en sus dos entregas para PC, Sam se embarca en una aventura (por decirlo de alguna manera), que le llevará por los más diversos parajes mientras dispara, literalmente, a todo bicho viviente. Podríamos decir que la saga creada por **CroTeam** es la versión tridimensional de *Gauntlet*, ya que su simple pero intenso desarrollo te obligará a acabar con todos los enemigos de cada una de las zonas para poder acceder a la siguiente (sin necesidad de complicarte la vida con *puzzles*). Los británicos **Climax** han sido los encargados de crear una versión especial de *Serious Sam* para el *hardware* de **PS2**, con soporte para multijugador a través de *split-screen* y posibilidades On-line, a través del que podrán participar un máximo de ocho personas simultáneamente. Técnicamente, aunque no presenta un motor gráfico muy detallado, es capaz de mostrar una gran cantidad de personajes simultáneamente en grandísimos entornos abiertos sin sacrificar en exceso su *frame rate*. El mes que viene os mostraremos cuánto da de sí este título indicado para los amantes de la acción pura y dura. ■ ***Doc***

ON
Su divertido modo multijugador On-line. Si no quieres complicarte mucho y quemar adrenalina a tiro limpio, Serious Sam es tu juego

OFF
Su mecánica del tipo «dispara a todo lo que se mueva» puede resultar algo insulsa para los aficionados al género.

LOS ENEMIGOS
Los seres a los que se tendrá que enfrentar Serious Sam tienen una guisa tan extravagante como esta. Los mejores son los «gritones explosivos», que se abalanzan sobre ti y después explotan.

■ Las armas a las que tendrá acceso Sam van desde unas Uzi hasta una motosierra


Drakengard™
始まる。
COMIENZA
21 de Mayo 2004
二千四年五月二十一日
PlayStation®2
www.drakengard-europe.com
16+
www.pegi.info
GATHERING
© 2003, 2004 cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Los logos de DRAKENGARD y SQUARE ENIX son marcas comerciales de SQUARE ENIX CO., LTD. Publicado por Gathering, una compañia de Take-Two. Desarrollado por cavia/SQUARE ENIX.
"PS" y "PlayStation" son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados
SQUARE ENIX
www.square-enix-europe.com

Fondos a color en tu movil

Envía MMS65 + espacio + codigo de la foto elegida al 7808

ej: MMS65 36487 (toro) al 7808

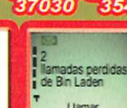
puedes llamar al 806 41 69 90

Lo+pedido










36326 36975 35937 36487 36648 37030 35465 36525 36213 36613 35492

35540 36636 35614 35495 35484









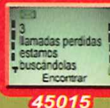

36215 35546 36337 36103 36332 45007 36155 35230 35365 36904















36975 35479 36000 35440 35988

36903 36927 35819 36524 36523 45015 35427 36448 36329 36455















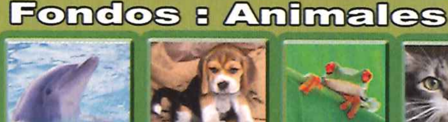
35954 36457 35478 36152 36034

36244 35221 36164 35332 36303 35542 36688 35980 36224 36634











35528 35437 36264 35538

36246 35935 35559 35501 45037 37177 35955 36036 36236 36326

MORIR PUEDE MATAR

35923 36039 44009 36901

Fondos : Animales















35934 37208 36469 36335 37442 37025 37483 36916 35360

35392 36628 37439 37524 37525 36047 35989 35370 35558

Animaciones








anim116 anim113 anim127 37271

anim203 anim197 vaquita anim122

anim207 anim118 anim124 37270

Fondos : Dibujos/Comics







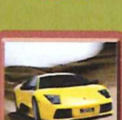


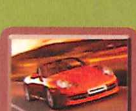
35936 35986 35499 37545 36083 35485 36996 35494 36384 36382

Fondos : Coches/Motor


























35568 35471 35563 35204 35476 35210 35236 35213 36915

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Buscatonos envia TONOS37 + un espacio y una palabra al 7808 para la búsqueda

Envia **TONOS37** + un espacio y el codigo del tono al > **7808** o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Musica : Top 50

84267	Buleria	David Bisbal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
84090	Tengo	Queco
83188	Real Madrid	Himno oficial
82172	Barcelona	Himno oficial
84068	Du hast	Rammstein
83808	Himno de España	Himno
80025	The Simpsons	Theme
80017	Mision Imposible	Film
84203	Dos gardenias	Latin lovers
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
80726	No woman no cry	Bob Marley
83796	La madre de Jose	El canto del loco
84094	Himno de riego	Republica
83883	Fraggle Rock	Television
83584	Bring me to life	Evanescence
84440	El señor de los anillos	Tema principal
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
80143	La Pantera rosa	Theme
80044	Rocky	Film
80277	Nothing else matters	Metallica
80096	Pulp Fiction	Film
80239	Final Countdown	Europe
84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
84067	El Exorcista	cine
84446	Cara al sol	Himno
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
80293	Its my life	Bon Jovi
83228	Samba Adagio	Safri Duo
80125	Mortal Kombat	Film
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
80108	Benny Hill	Theme
83902	Son de amores	Andy y Lucas
83675	Flight 673	DJ Tiesto
83655	Thunders truck	ACDC
83814	Satisfaction	Benny Benassi
80001	In Da Club	50 Cent
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
80093	Equador	Sash
80298	Master of Puppets	Metallica
83599	Papi chulo	El chombo
80056	Insomnia	Faithless
80111	Sweet Child of Mine	Guns and Roses
84061	Shut up	Black eyed peas
84432	Fuente de energia	Estopa
80002	Lose Yourself	EMINEM
80062	In The End	Linkin Park
84202	Telefono antiguo	Sonido

Musica : Varios

83360	Te echo de menos	Luis Miguel del Amargue
82113	Concierto de Aranjuez	Joaquin Rodrigo
84128	Cannon en re	Pachelbel
80158	Ring Ring	Normal Ringtone
83804	Cumpleaños feliz	Tradicional
83737	Dragon Ball Z	
83750	Super Mario Brothers	Main Theme
83731	metal Gear Solid 2	
83732	Mortal Kombat	
83705	Zelda	Intro
83739	Final Fantasy	
83728	Crono Trigger	Cronos Theme
83700	Crash Bandicoot Warped	
80084	Time to fight	Mortal Kombat
83741	Donkey Kong Country	
82605	Es Una Lata El Trabajar	Luis Aguilé
82982	Paquito chocolatero	Julio Madrid
83044	Popurri De Los Chichos**	Los Chichos

Musica : Cine Tv

80043	The Terminator	Film
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
83658	Star Wars	John Williams
80024	The Matrix	Film
83834	La abeja maya	Televisión
80065	Friends	Theme
80174	Expediente X	Television
80091	20th Century Fox	Film
80014	James Bond	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
83850	Las Tapitas	Anuncio ONCE
80131	Buffy Cazavampiros	Theme
83884	El principe de Bel air	Television
84266	May it be	El señor de los anillos
83648	La familia Munster	Televisión
80285	Charlie´s Angels	Theme
80074	El equipo A	Theme
84207	El Padrino	Cine
84437	Shin Chan	Sinosuke
83866	Bajo del mar	La sirenita
80023	Austin Powers	Theme
80336	MacGyver	Theme
83835	Star Wars	Intro
84433	Nos vamos a la cama	Los lunis
80195	Angel	Theme
82054	Ain't no mountain high enough	Anuncio Movistar
80249	Futurama	Theme
83836	Heidi	Televisión
80238	Indiana Jones	Film
83837	Cocacola	Anuncio
80051	Top Gun	Film
80048	El coche fantastico	Television
80083	Looney Tunes	Theme
80082	La Pantera Rosa	Film
84029	Cantina	Star Wars
80114	Armageddon	Film
82012	A Little Less Conversation	Elvis Presley (Nike)
83619	Semos diferentes - Torrente	J. Sabina y S. Segura
80270	Forest Gump	Film
83645	El Superagente 86	Televisión
83838	Negrito del Colacao	Anuncio
80729	Conan the Barbarian	Film
80194	Dirty Dancing Time of Life	Film
80296	Star Trek - The Next Generation	Theme
84066	Psicosis	cine
80687	Halloween	Film
84206	Moon river	Desayuno con diamantes
80313	Urgencias	Television
80168	Axels Theme	Film
83901	Zorba el griego	cine
80075	Beverley Hills Cop	Film
80138	Hedwigs Theme	Harry Potter
84231	Bar coyote	Cine
84268	Embrujadas	Television
83638	Eyes of the truth (Matrix Reloaded)	Enigma
80762	Casablanca	Film
80189	Titanic V2	Film
80704	Eduardo Manostijeras	Film
80369	Chariots of Fire	Film
80063	Ghostbusters	Film
80212	Tiburon	Film
80172	Hawaii Five-O	Theme
84229	Encuentros en la tercera fase	Cine
84233	La historia interminble	Cine
83687	This is halloween	Pesadilla antes de navidad





La diversión está asegurada con Mashed

En la modalidad para cuatro jugadores simultáneos es de lo más divertido y frenético en PS2

Ambos periféricos, el multitap y el mando, acompañarán a Mashed en el pack

Aunque seas eliminado podrás seguir incordiando al contrario

COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR: SUPERSONIC
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2004

REGALOS

Aunque en Japón sí se estilan este tipo de promociones, es raro que en España un juego venga acompañado de dos regalos como los que recibirán los compradores de *Mashed*, nada menos que un *multitap* y un mando de PS2. Ambos son de la marca **Joytech**.

ON
En su modalidad multijugador es uno de los juegos más divertidos, emocionantes y adictivos que hemos visto en esta consola en años

OFF
Aunque también es muy divertido y jugable en la modalidad individual, no se puede comparar con el placer y la emoción de disfrutarlo contra otros

MASHED

Un juego pensado para pasarlo bien en grupo

Hacía mucho, mucho tiempo que no nos divertíamos tanto con un juego de coches multijugador. Desde los tiempos de los míticos *Micromachines 1* y *2* de MegaDrive, la mayoría de títulos se han volcado en el aspecto gráfico y técnico, y en muchas ocasiones se han olvidado de lo fundamental: la diversión. ***Mashed*** ha apostado descaradamente por la jugabilidad y el resultado es un programa que, en la modalidad para varios jugadores simultáneos, es de lo más divertido, emocionante, frenético y adictivo que podemos recordar en **PS2**.

La mecánica de juego es terriblemente sencilla pero efectiva y consiste en evitar quedarse rezagado para no ser eliminado. Cuando el último jugador está a una determinada distancia del líder, es automáticamente descalificado... Pero puede seguir en juego incordiando al resto de participantes disparando sobre ellos.

Como veis, no hay tiempo para el aburrimiento. Tanto empeño han puesto sus programadores en que saquemos el máximo partido al juego, que ***Mashed*** se comercializará en un pack que incluirá, además del juego, un *multitap* y un mando de regalo. Estos dos inesperados obsequios son de la marca **Joytech** y no supondrán un aumento de precio en ***Mashed***, que rondará los 60 Euros. Ojalá tomen buena nota de esta brillante promoción el resto de compañías. Seguro que resulta mucho más efectivo que un anuncio de televisión. ■ ***De Lúcar***

SERIOUS SAM

Con la llegada de **PS2** al mundo On-line, poco a poco irán llegando títulos como el de ***Croteam***, que basan su calidad en el juego a través de Internet. Si bien su modo para un sólo jugador resulta algo repetitivo y descafeinado, a través de Internet podremos disfrutar con el más salvaje y desenfrenado multijugador. Hasta un máximo de 8 jugadores podrán participar en los diferentes modos de los que hace gala ***Serious Sam: The Next Encounter***; *Deathmatch* (todos contra todos), *Capture The Flag* (capturar la bandera) y *Bomb Tag* (uno de los personajes lleva una bomba encima que explotará de un momento a otro) son sus principales modos. ***Serious Sam: The Next Encounter*** también permitirá disfrutar de los modos multijugador a través de *split-screen* para los que no puedan conectarse a Internet. Cada uno de los personajes tendrá la posibilidad de utilizar una gran cantidad de armas, desde una doble uzi hasta una motosierra, pasando por la mortífera escopeta de cañón recortado, y de utilizar diferentes vehículos, al más puro estilo *Unreal Tournament 2004* o *Halo*.



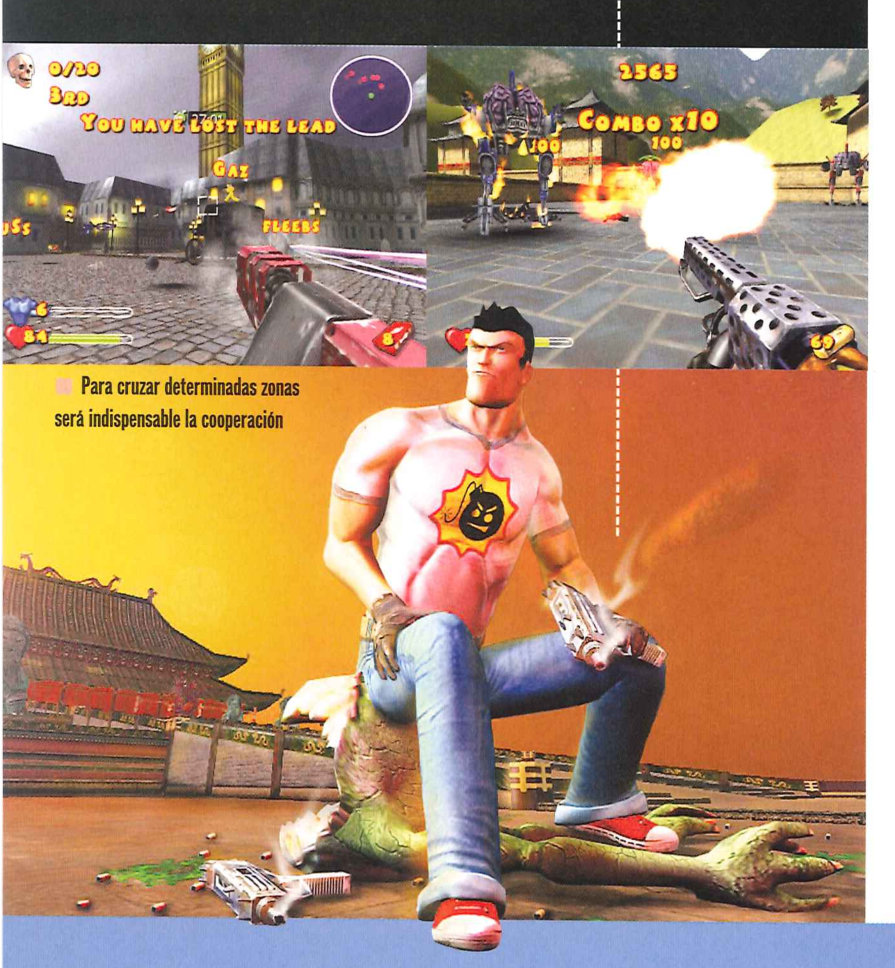
COMPAÑÍA: CROTEAM
DESARROLLADOR: CLIMAX
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

ON

Su desenfrenada y salvaje jugabilidad promete horas de diversión junto a varios amigos. El desarrollo de las partidas no es muy «profundo»

La sencillez en el manejo y la simplicidad de su desarrollo lo hacen atractivo, pero los aficionados a Counter-Strike o SOCOM lo verán simple

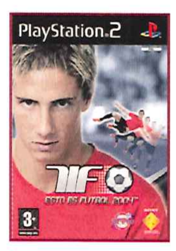
OFF



Para cruzar determinadas zonas será indispensable la cooperación

ESTO ES

Sony le planta cara a Electronic Arts



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: **HEADSET, TECLADO**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **REGULAR**
NÚMERO DE JUGADORES: **8**
MODALIDADES ON-LINE: **1**

Los creadores de la saga *Esto Es Fútbol* plantan cara al mismísimo *FIFA 2004*, incluyendo una posibilidad en el mundo del «balompié lúdico» que sólo el título de **Electronic Arts** había sabido aprovechar hasta ahora: el juego On-line. ***Esto Es Fútbol 2004*** ofrece la posibilidad de jugar partidos a través de Internet, de consola a consola (gestionado, lógicamente, por un servidor que sirve como punto de encuentro), y ofrece nuevas posibilidades como la de participar más de un jugador en cada consola. Así, podrán enfrentarse dos equipos con cuatro jugadores en cada uno de ellos, una opción que *FIFA* no incluía.
Esto Es Fútbol ofrece un juego muy rápido a través de Internet, siempre y cuando tengamos la suerte de dar con un jugador que tenga una buena conexión, ya que uno de los mayores fallos en el diseño de las posibilidades On-line del juego es la total carencia de estadísticas de conexión para cada jugador. Si conseguimos una buena conexión, los partidos se llevarán a cabo sin ningún tipo de ralentización o salto en su control, casi del mismo modo que se desarrollarían jugando Off-line. El título de **Sony C.E.** deja

Hasta ocho jugadores, cuatro en cada PS2, podrán participar On-line



FUTBOL 2004

con las posibilidades On-line de EEF 2004



pocas posibilidades a los aficionados a las rutinas y los trucos en el juego On-line, ya que el desarrollo de los partidos, en la mayoría de los casos, dependerá únicamente de la habilidad de cada jugador. Por desgracia, la jugabilidad del título de **Sony** es bastante mejorable, pero se potencia a través del juego On-line. El mayor problema de ***Esto Es Fútbol 2004*** es el tiempo que pasa desde que localizamos a un contrincante hasta que comienza el partido; en algunos casos pueden llegar a pasar 4 o 5 minutos. Si tenemos en cuenta que al finalizar el partido volveremos de nuevo a la sala de *chat* y que, en algunos casos, la conexión no permitirá jugar en condiciones y tendremos que salir del partido, pueden pasar muchos minutos (en el peor de los casos) antes de poder jugar un partido en condiciones. ■ ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Su único rival On-line en el género es FIFA 2004, que supera en la mayoría de los aspectos a Esto Es Fútbol 2004. Lo peor de todo es la lentitud con la que da comienzo cada uno de los partidos a la hora de jugar On-line.

8.2 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

LA SALA DE JUEGO

En estas salas tendrás que dar con tu «nemesis» y retarle a un partido On-line. También podrás chatear con otros jugadores y organizar quedadas.

■ **Si encontramos a un usuario con una buena conexión, las partidas se desarrollarán tan rápido como si estuviéramos jugando contra la CPU (Off-line)**

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

CONSULTORIO ON-LINE

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

1.- Querría saber si realmente merece la pena el adaptador Ethernet y si hace falta ADSL.
Gabi Martínez, vía e-mail.

1.- Lógicamente, si quieres aprovechar todas las posibilidades On-line que te brindan los juegos de **PS2**, merecerá la pena adquirir el adaptador Ethernet. Para poder disfrutar del juego On-line con tu consola necesitarás una conexión de banda ancha (ADSL, Cable, Satélite, etc.).

1.- ¿Creéis que el modo On-line está suficientemente extendido como para comprar los accesorios que hacen falta para su funcionamiento o pensáis que debería esperar mas tiempo?
Javier Caudet, vía e-mail.

1.- Por irónico que parezca, tu pregunta casi la respondes tú mismo. Si todo el mundo pensase así, la comunidad On-line de **PS2** nunca llegaría a despegar y a convertirse en algo grande. Te invito a que entres de lleno y cuanto antes en el mundo On-line de **PlayStation 2** y contribuyas a que se convierta en la comunidad más grande de jugadores de Internet.

1.- ¿ Hay que pagar por jugar, ademas de Internet, una tarifa?
2.- ¿ Qué juegos On-line me recomendáis ?
Sergio Sanchez, vía e-mail.

1.- Una pequeña cantidad de títulos requieren el pago de una tarifa mensual para disfrutar de ellos. Así, se encuentra *Final Fantasy XI* y *Everquest*; ninguno de ellos ha llegado a España y su lanzamiento es toda una incógnita.
2.- Te remito al top que confeccionamos cada mes y que encontrarás en el lado derecho de esta página.

1-. Tengo la intencion de conectar mi **PS2** a traves de ADSL para poder realizar partidas On-line. Tengo pedido a través de ARSYS una tarifa plana de ADSL 256. ¿Es esta velocidad suficiente? Es que he leído que para conectar la **Play** tiene que ser como mínimo ADSL 512.
Xerafí, vía e-mail.

1.- La conexión mínima con la que podrás disfrutar del juego On-line en **PS2** es la de 256 Kb. Para tener una experiencia «satisfactoria» se tendrán que cumplir otros requisitos (como la calidad de la conexión de la persona con la que vamos a jugar), pero en principio bastará una conexión «normal» ADSL para jugar On-line.

1. Cada vez que intento conectar a Internet con ciertos juegos me aparece un error de DNAS, ¿por qué?
Richie, vía e-mail.

1.- Todo depende del número de error que aparezca en pantalla; puede deberse a ciertos puertos que tengas que abrir en tu Router (en el caso de que tengas), o hasta que tengas el *hardware* de tu consola modificado de algún modo.

PERIFÉRICOS

LOGITECH NETPLAY CONTROLLER

Diseñado inicialmente para utilizar junto a la versión japonesa de *Final Fantasy XI*, esta peculiar mezcla entre teclado USB y mando te permitirá «chatear» con tus compañeros de juego sin descuidar el control del personaje o vehículo que estemos manejando. El tacto y la precisión de ambos componentes, el teclado y el *DualShock 2*, son soberbios. Ambas partes pueden separarse fácilmente (el teclado también se vende suelto) y la bandeja en la que reposa el teclado tiene la forma adecuada para apoyarse en las rodillas.

Precio: 79.99 Euros



TECLADO USB SUELTO
Precio: 39.99 Euros

LOGITECH OPTICAL MOUSE

Si vienes del «mundo del PC» o eres de los que prefiere disfrutar con los juegos a través del sistema de control para el que fueron concebidos inicialmente, éste es tu periférico. El ratón creado por **Logitech** ofrece un precisión absoluta, gracias a su sensor óptico, y el diseño de su carcasa permite utilizarlo cómodamente tanto si eres diestro como zurdo. El ratón está dotado de dos botones y una rueda, y cumple perfectamente sus funciones con títulos de la talla de *Half-Life*, *Red Faction 2*, *Rune: Viking Warlord* y *Age Of Empires II: The Age Of Kings*.



Precio: 29.99 Euros

LOGITECH USB HEADSET

Si eres de los que prefieres comunicarte de viva voz con el resto de tu equipo en los combates On-line, en lugar de hacerlo a través de un teclado, **Logitech** te ofrece una gran alternativa al *Headset* oficial de **Sony**. El *Headset* de **Logitech** ofrece un diseño cómodo, gracias a una diadema algo más grande que la del original, y un auricular totalmente almohadillado. Aunque es algo más robusto que el original, resulta más cómodo de utilizar.

Precio: 29.99 Euros



TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad



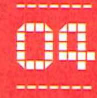

SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FIFA FOOTBAL 2004
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-INE INCLUIDO




RAINBOW SIX 3
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

DESTRUCTION DERBY ARENAS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



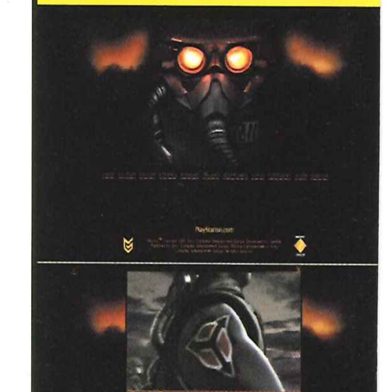
05

ESTO ES FÚTBOL 2004
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

www.killzoneps2.com

El esperado *shooter* de **Guerrilla** acaba de hacer su debut oficial en la red. En su página encontraremos un foro, el tráiler, fondos, el *kit* para hacernos un *fansite* «oficial», etc.




LARA CROFT
TOMB RAIDER
el ángel de la oscuridad
LARA YA PUEDE SER TUYA POR SÓLO
29,95 Euros
(P.V.P. Recomendado)
PlayStation®2
PAL
Totalmente en castellano
12+
www.pegi.info
Platinum
PC CD-ROM
TAMBIÉN EN PC POR SÓLO 19,95 Euros (P.V.P. Recomendado)
SOUNDS BEST ON
Sound Blaster 24-bit Advanced HD
CREATIVE
eidos
core design
PlayStation®2
PC CD-ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider and Core are registered trademarks of Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, the Tomb Raider logo and the Core Design logo are trademarks of Core Design Ltd. Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.

EURO

EA Sports da un paso más

COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
SELECCIONES: 51
JUEGO EN RED: NO
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 329 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www ea.es.com

Hace ya mucho tiempo que venimos aplaudiendo el impresionante esfuerzo que hace **EA Sports** en cada edición de *FIFA*. Por encima de aciertos y errores puntuales, llega un momento en que hay que valorar su constante actitud de mejora, de innovación y, sobre todo, de acercamiento a la realidad. ***Euro 2004*** es un nuevo ejemplo de ese afán.

Dado el breve margen entre *FIFA 2004* y ***Euro 2004*** todos habríamos apostado por una copia casi directa del primero con algunos pequeños retoques que justificaran su aparición. Por suerte la realidad está muy lejos de ser así. ***Euro 2004*** es un programa bien distinto y con elementos suficientes para hablar de un nuevo *FIFA*. En los pocos meses transcurridos entre ambas versiones, los chicos de **EA Sports** han tenido tiempo de dotar al juego de un nuevo estilo en el que destacamos, sobre todo, un importante salto en el realismo global. Uno de los elementos que más contribuye a esta sensación es la mejora de la IA que se traduce, principalmente, en un

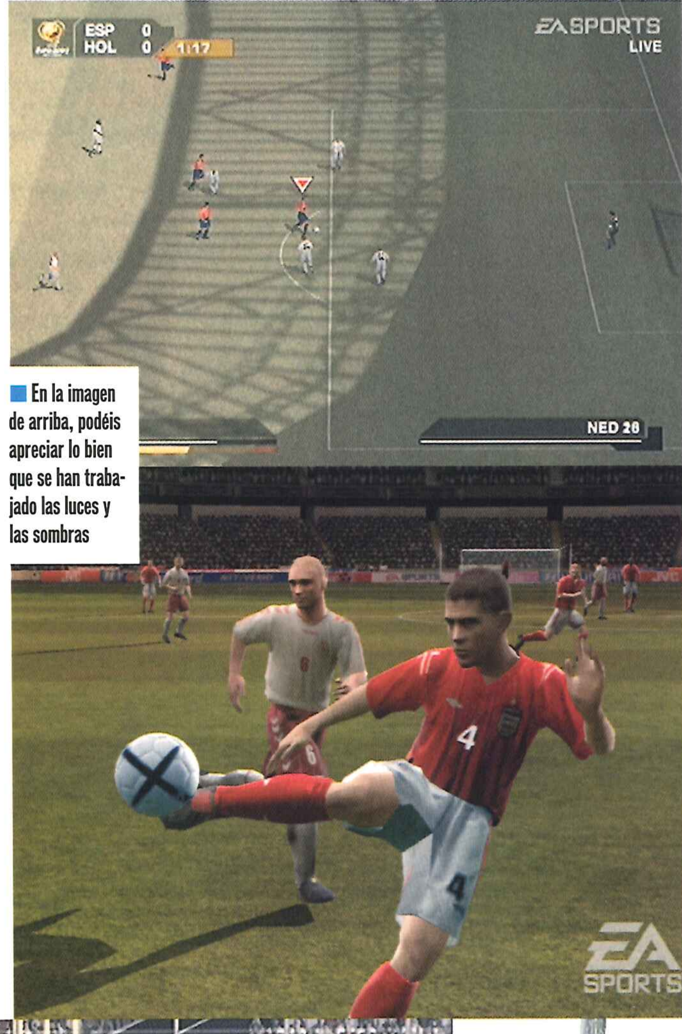
ENTRENAMIENTO

Teniendo en cuenta que las cosas están ahora un poco más difíciles,resultará especialmente útil entrenar las jugadas de estrategia a balón parado. También es el lugar idóneo para familiarizarnos con los nuevos controles y remates de esta nueva edición.

2004
hacia la perfección absoluta

comportamiento de los jugadores mucho menos automático y predecible. ***Euro 2004*** es menos mecánico: no permite muchas alegrías ni encadenar un regate tras otro, los pases no van siempre al pie y sólo los buenos disparos ven puerta. Si a estos detalles le añadimos un mejor balance entre líneas y la desaparición de aquellos fallos garrafales típicos de *FIFA* (como que sólo los jugadores cercanos estén atentos al juego y los de la banda contraria de picnic), todo se traduce en un mayor realismo. Ahora hay que trabajar más las jugadas, hay que crear espacios, provocar los desmarques y acertar en los controles y pases. Este teórico aumento de la dificultad se ve, sin embargo, en un juego de mayor calidad y peso. Todo está más compensado y, gracias a ese equilibrio, se aprecia con más claridad el incremento de parámetros psicológicos en los jugadores, el cansancio o la diferencia de calidad entre juga-

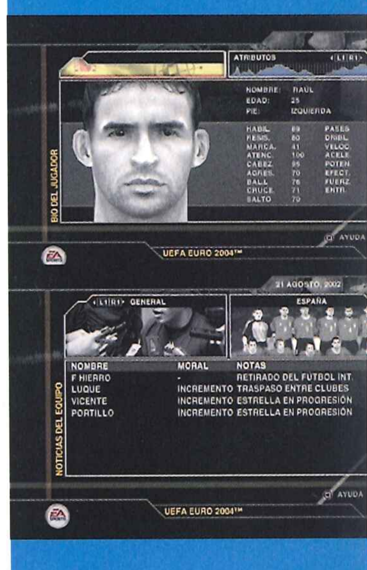
«EN EURO 2004 HAY QUE TRABAJAR MÁS LAS JUGADAS, CREAR ESPACIOS Y APROVECHAR LOS NUEVOS PASES AL HUECO»



En la imagen de arriba, podéis apreciar lo bien que se han trabajado las luces y las sombras

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Es uno de los elementos más novedosos de Euro 2004. Antes de hacer nuestra alineación no estará de más que echemos un vistazo al estado físico y anímico de nuestros jugadores. Les afectarán, positiva o negativamente, un montón de circunstancias. En los nuevos informes, de los más completos que hemos visto en un juego de fútbol, podremos averiguar todos los detalles. Por poner algún ejemplo, una victoria contra un equipo teóricamente superior, supondrá una verdadera inyección de moral para nuestros jugadores. Alucinante.





Además de perfeccionar la animación de los jugadores y su integración en el entorno gráfico, se han añadido un montón de secuencias intermedias

Las chilenas y remates en plancha ya son posibles

CONSEJOS

Durante las cargas del juego tendremos la oportunidad de aprender algunas novedades gracias a los consejos. Algunos son simples y muy fáciles de ejecutar, pero sigue siendo muy recomendable el paso por el entrenamiento.

DESPÍSTALES
Usa nuestro nuevo "amago de tiro" para engañar al portero.
CARGANDO...

dores. Hay cambios en el dominio del juego, despistes defensivos tras un mal saque de corner, jugadores bajos de moral por una racha de malos resultados, rechaces impredecibles, balones sueltos... En fin, que todo se asemeja más al fútbol real. Un juego en que afecte a un defensa el hecho de estar a una tarjeta de la suspensión, tiene que ser por fuerza un gran juego. Si, además, facilitas las cosas al jugador ofreciendo una lista con 40 jugadores de cada país con un completo informe de su estado anímico, pues ni os contamos. Con detalles así, con ideas tan acertadas y novedosas, uno termina por rendirse ante el impresionante trabajo de **EA Sports**.

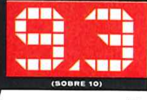
Todo está a un excelente nivel, sí, aunque hay dos aspectos que no nos terminan de convencer. Uno, que al final no se pueda jugar en red y, dos, que no hayan sabido sacarle todo el partido al modo Situación. Lo primero se puede entender dado los muchos cambios y el poco tiempo transcurrido desde *FIFA 2004*. Lo del modo Situación no es grave pero, puestos a imitar, ya podían haber copiado la idea de **Konami** y haber planteado momentos reales de partidos históricos. En fin, ***Euro 2004*** es en muchos aspectos el mejor *FIFA* que hemos tenido en nuestras manos y tenemos que felicitar a **Electronic Arts** por su eterno afán de mejora... Y por no aprovechar la licencia oficial para meternos un gol con un balón idéntico al de la última entrega de *FIFA*. Es una prueba más de que no trabajan pensando en un juego y en una fecha, si no en un proyecto continuo. Por eso, siempre van a más mientras sus rivales parecen estancarse. ***De Lúcar***

«PODREMOS HACER NUESTRA PROPIA SELECCIÓN A PARTIR DE UNA LISTA DE 40 JUGADORES»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es mucho menos automático y menos «peliculero».
[+] Los nuevos parámetros psicológicos son un acierto.
[-] Podían haberle sacado más partido al modo Situación.
[-] Que hayan eliminado el modo de juego en red.



9.3 **GRÁFICOS:** Nuevas animaciones, remates y controles. Mucho más realista y sin aquellos saltos para encajar las filigranas.

9.4 **AUDIO:** Vuelve a ser el modelo a imitar en materia de locución. Los comentarios son tan buenos como en una retransmisión real.

9.3 **JUGABILIDAD:** Los retoques en la IA, los nuevos parámetros psicológicos y la mayor dificultad le acercan a Pro Evolution Soccer.

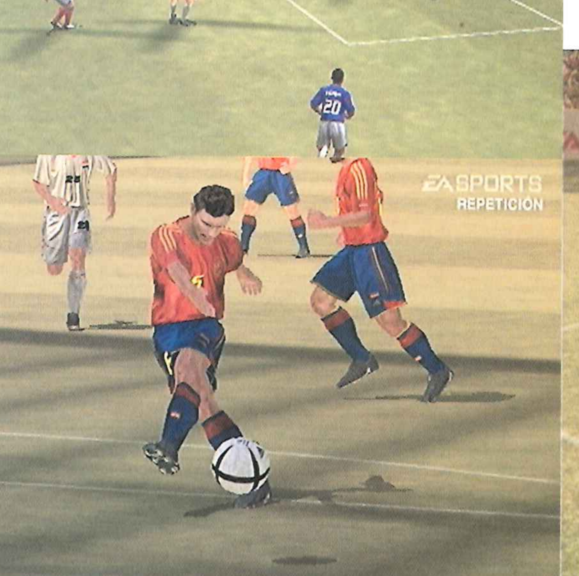
9.0 **DURACIÓN:** Al no incluir el juego en red pierde uno de los aspectos que alarga la vida del juego, pero aún así está muy bien

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Para nosotros es el mejor FIFA de toda la historia. Es el más real y también el más trabajado técnicamente. Lo único que nos impide darle una nota mayor es el hecho de que hayan eliminado la opción de juego en red.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España







Hay diez nuevo movimientos especiales con el mando analógico derecho del mando. Los mejores jugadores tendrán más éxito al intentar determinadas maniobras complicadas.

LÁGRIMAS DEL SOL



MONICA BELLUCCI



BRUCE WILLIS



DESCUBRE EN EL DVD:

- Comentarios del Director y del Guionista
- 8 escenas eliminadas
- Lo sucedido en África: Opción de comentarios en pantalla
- Documentales:
  - "Un viaje por la vida: cómo se hizo Lágrimas del Sol"
  - "Voces de África"
- Mapa interactivo de África
- Filmografías
- Trailer de cine
- Trailers promocionales





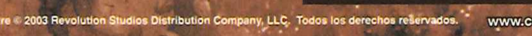
Ya a la venta en DVD un Pack con el mejor cine de acción

Lágrimas del Sol

\+

Black Hawk Derribado





www.columbiatristarvideo.es

ENTREVISTA

RONALDINHO

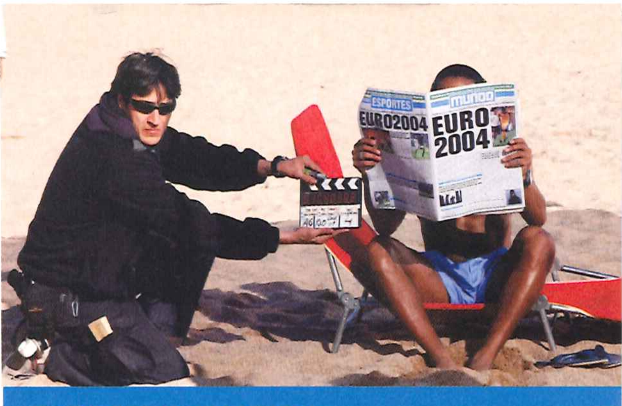
Entrevistamos en exclusiva al astro brasileño durante el divertido rodaje del anuncio del juego EURO 2004. Ronaldinho es un crack también con la consola

TRAYECTORIA
Antes de convertirse en el ídolo indiscutible de la afición culé, Ronaldinho (Porto Alegre, 21 de marzo de 1980), ha conquistado a los seguidores del Gremio de Porto Alegre y PSG francés. En su palmarés destacan la Copa del Mundo Sub-17 del 97, la Copa América del 99 y, sobre todo, el Mundial de 2002 con Brasil. Para muchos es el jugador con más proyección de futuro de este país y el mejor valor de **Nike** en fútbol.



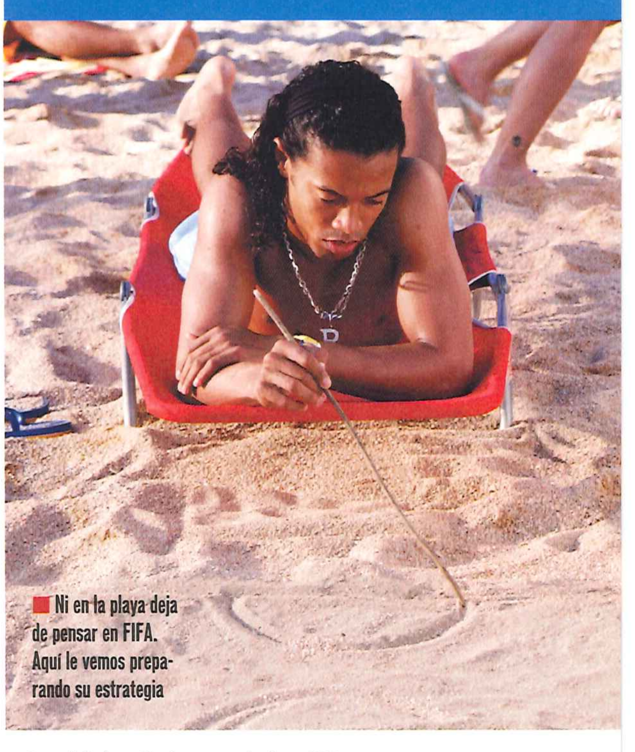


Cuando tiene algún rato libre, que no son muchos, a Ronaldinho le encanta jugar unos partidos al FIFA de PS2 con sus amigos de selección.



EL SPOT DE TV DE EURO 2004

Ronaldinho será el protagonista del anuncio de *EURO 2004* que muy pronto podremos ver en televisión. Según nos han contado en Electronic Arts, el *spot* será muy divertido y en él podremos ver a un Ronaldinho completamente absorbido por el juego. Ni la playa, ni las chicas, ni los amigos podrán lograr que deje de pensar en cómo mejorar en el juego.


Ni en la playa deja de pensar en FIFA. Aquí le vemos preparando su estrategia

Los seguidores del Barça y los buenos aficionados al fútbol están encantados con tu llegada al fútbol español, ¿cómo te encuentras en nuestro país?
Ronaldinho: La verdad es que no me esperaba una acogida como esta, tanto por parte de la afición, como de los compañeros de vestuario y directiva.

¿Esperabas adaptarte tan bien al entorno blaugrana y a la exigente Liga española, teóricamente la más fuerte del mundo?
Ronaldinho: En un principio pensé que me iba a costar mucho más. Además, la lesión y los malos resultados iniciales no eran la mejor ayuda. Por suerte, ahora van las cosas bastante bien.

Si preguntamos a la gente, todos estarían de acuerdo en definirte como el motor del Barça actual. ¿Supone una presión extra saber que todo el mundo espera eso de ti o te sientes más cómodo con esa responsabilidad?
Ronaldinho: Lo cierto es que yo me siento sólo como un jugador más de la plantilla y, afortunadamente, me siento cómodo donde me quiera poner el entrenador.

Para mucha gente eres la gran sensación de esta temporada 2004. La pregunta que nos hacemos todos es: ¿es este el nivel normal de Ronaldinho o estamos ante el mejor de los últimos años?
Ronaldinho: Superada la lesión, los resultados están siendo muy buenos y la afición te ve aún mejor. De todas formas creo que he estado a un buen nivel en los últimos años.

Ya sabemos que no eres un goleador al estilo Ronaldo, pero este año llevas unas cifras realmente extraordinarias... ¿Te atreverías a hacer un apuesta como las que hace él sobre el número de goles que vas a meter?
Ronaldinho: No juego de delantero como tal, pero sí suelo llegar al área con facilidad... Aunque no me puedo comparar a Ronaldo ni apostar cuantos goles voy a marcar.

«MI JUEGO PREFERIDO ES FIFA Y LO QUE MÁS ME GUSTA ES MARCAR GOLES CONMIGO MISMO»

Cambiando de tema, según nos han comentado, eres bastante aficionado a las consolas. ¿Es una afición reciente o llevas tiempo jugando con videojuegos?
Ronaldinho: Desde hace años, cuando tengo un rato libre suelo jugar unas partidas.

¿Qué tipo de juegos son tus preferidos?
Ronaldinho: Fútbol, fútbol y más fútbol. Por supuesto que mi preferido es FIFA.

¿Recuerdas cuál fue el primer videojuego que te volvió loco?
Ronaldinho: Sin lugar a dudas, *FIFA*.
¿A cuál has echado más horas?
Ronaldinho: Con mucha, mucha diferencia, *FIFA*.

¿Qué consola tienes?, ¿te la llevas cuando viajas?
Ronaldinho: La **PS2** y no me la llevo porque se la suelen llevar otros.

¿Quién es mejor jugando a la consola, Roberto Carlos, Ronaldo o Ronaldinho?
Ronaldinho: Ze Roberto.

Has sido la imagen del juego *FIFA Football 2004*, ¿te sentías también identificado con el Ronaldinho virtual que saltaba al césped en el juego?
Ronaldinho: Sí, además me encanta marcar goles conmigo mismo.

¿Hay alguna cosa que crees que se le haya pasado a los programadores y que sea muy importante reflejar?
Ronaldinho: La verdad es que los *FIFA* son casi perfectos.

THE SUFFERING

La peor de las prisiones está en el interior de nuestra mente



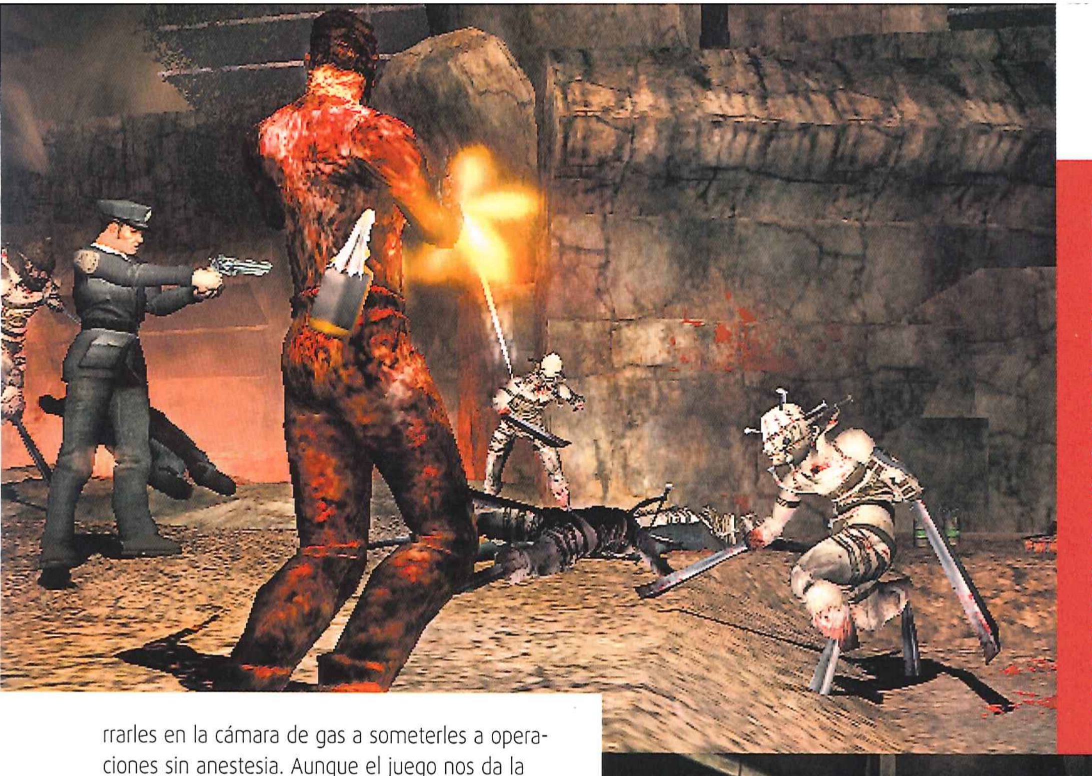
COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: SURREAL SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 9
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 262 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www thesuffering.midway.com

Esto es lo que debe pensar Torque, el protagonista del juego. Además de estar encerrado en el corredor de la muerte, se encuentra atormentado por visiones macabras de su mujer y su hijo a los cuales, supuestamente, asesinó. Su mente no se encuentra en la mejor de las formas: aparte de estas pesadillas sufre pérdidas de memoria, por lo que es incapaz de recordar si fue él el verdadero asesino. La nueva aventura de **Surreal Software** (en cuyo currículum se encuentran grandes aciertos como *Drakan: The Ancients' Gates* y títulos menos acertados como *El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo*) es uno de los títulos más esperados de **Midway**, y cuenta con grandes bazas a su favor para triunfar. Una de ellas es su argumento: elaborado, adulto y macabro; mezcla el infierno que rodea al protagonista, cuando los monstruos toman el penal, con el propio calvario personal del susodicho. La ambientación utiliza estos elementos para ofrecernos un recorrido de lo más tétrico por corredores, celdas y todo tipo de instalaciones carcelarias, todas ellas representadas sin una sola concesión a la belleza. Tras la secuencia de introducción nos encontraremos, como todo buen *Survival Horror* que se precie, solos ante un ejército de criaturas tan agresivas como desagradables. Prueba de ello es el catálogo de perrerías que realizarán con el resto de reclusos y el personal de la cárcel: desde ence-

■ Se podrán empuñar desde dos pistolas a la vez a cócteles molotov, pasando por estacas

■ Podremos optar por la vista en primera persona en cualquier momento





CREADOR DE MONSTRUOS

A lo largo del juego nos atacarán hasta doce especies diferentes, a cada cual más aterradora y extraña. Cada una de ellas representa a los reclusos que fueron ejecutados mediante un sistema diferente. El diseño de las criaturas ha corrido a cargo de Stan Winston, ganador de varios Oscar por sus trabajos en el cine. En su currículum a lo largo de 30 años se incluyen filmes recientes como *Big Fish, Wrong Turn* o *Darkness Falls* y clásicos como *La Cosa, Terminator, Predator, Alien* o *Parque Jurásico.*

rrarles en la cámara de gas a someterles a operaciones sin anestesia. Aunque el juego nos da la posibilidad de elegir una vista en primera persona, como si de un *shooter* 3D se tratara, en realidad acabaremos jugando en tercera persona, lo que nos proporciona mayores referencias para afrontar la multitud de combates que encontraremos (aunque en este modo, el control se realiza con los dos sticks analógicos). Poco después de comenzar a jugar descubriremos que poco tendremos que darle al coco (si acaso para orientarnos en las instalaciones del penal) y mucho al gatillo. Como uno de los reclusos comenta, tras verle acabar con varios engendros sin despeinarse, Torque es una auténtica máquina de matar. Hasta diez armas diferentes podrá empuñar, y los problemas de control al apuntar que aparecían en anteriores versiones han sido felizmente resueltos. Por lo tanto ***The Suffering*** deja la parte profunda al argumento y cede a la superficialidad en su desarrollo. Esto no es algo malo, pero al observar el buen trabajo que han hecho en el resto de apartados (incluso el motor gráfico ha mejorado enormemente desde la anterior beta) desearíamos que durante nuestro deambular por la isla se nos obligara a realizar alguna misión más que el simple hecho de destruir o huir de las criaturas. En cualquier caso, se trata de una de las aventuras más atractivas (sólo para adultos) de **PS2**. ■ ***Dani3po***



■ **Cuando el medidor de rabia esté al máximo, podremos convertirnos en monstruo**

THE SUFFERING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El carisma del protagonista, a pesar de que no habla.
[+] El diseño de los enemigos es espectacular.
[+] El control se revela de lo más eficaz e intuitivo.
[-] Sólo el argumento evita que nos invada la monotonía.

18+

8.9 **GRÁFICOS:** Aunque no tiene un aspecto demasiado sólido, lo compensan las escalofriantes criaturas y el salpicar de la sangre.
8.8 **AUDIO:** No existe apenas música, pero se ha sustituido por sonidos del más allá que pueden poner los pelos de punta.
9.0 **JUGABILIDAD:** El sistema de control está totalmente orientado a la acción, algo que se agradece más adelante.
8.9 **DURACIÓN:** No demasiado largo, pero el final dependerá de cómo te comportes en la aventura. ¿Culpable o inocente?

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Para aquellos que se atrevan con algo diferente y que no se amedrenten ante lo desconocido. The Suffering ofrece una aventura de acción bien hecha y quizá más accesible que otras «vacas sagradas» del género.

8.9 (SOBRE 10)



COVER POINTS

Cada escenario está plagado de estas pequeñas marcas de colores que permitirán proteger a tu personaje de las balas enemigas. Con sólo pulsar el *joystick* izquierdo del *pad*, abandonarás brevemente el refugio para tirotear a tus adversarios.

COMPAÑIA: EMPIRE
DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAIS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GENERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
FASES: 14
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 119 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:59,95 €

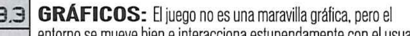
http://www virginplay.es

DOS POLICÍAS REBELDES II

Como la peli, no tiene otra ambición que divertir

Y ciertamente lo consigue. A pesar de la saturación de *shooters* que sufre últimamente el mercado de **PS2**, entre ellos algunos títulos notables como *Kill.Switch* o *Max Payne 2*, ***Dos Policías Rebeldes II*** compensa sus limitaciones técnicas con una mecánica tan sencilla como adictiva. Algunos la tacharán de repetitiva, pero lo cierto es que en una época como la actual, donde predominan los juegos que ofrecen cientos de comandos y acciones diferentes, **Blitz Games** ha apostado por minimizar cualquier otro aspecto que no sea la jugabilidad. Los dos protagonistas de ***Dos Policías Rebeldes II***, al igual que los protagonistas de la película, se enfrascan en los tiroteos más espectaculares mientras no cesan de soltar chascarrillos entre ellos. Las voces permanecen en inglés, pero los subtítulos en español posibilitan que nadie pueda perderse ni una broma. Sin duda, hay lanzamientos más vistosos en **PS2**, y es cierto que los protagonistas se parecen más a dos raperos de Minessota que a Will Smith y Martin Lawrence (problemas de licencia, supongo), pero el detalle e interactividad de los escenarios es un pequeño logro en una producción tan modesta como ésta. La luz se filtra a través de los agujeros de tus disparos, las mesas saltan por los aires... Incluso es posible disparar a las palomas que sobrevuelan inocentemente el escenario del tiroteo. ***Dos Policías Rebeldes II*** no es una obra maestra, pero nadie podrá decir que se aburre con él. ■ ***Nemesis***

■ Capos de la droga, pandilleros, maquetadores y otros coyotes serán tus enemigos en este juego



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Mecánica sencilla, pero tremendamente divertida.
[+] La interacción con los escenarios y los objetos que lo pueblan.
[-] Los protagonistas no se parecen en nada a Smith y Lawrence.
[-] Menos ambicioso que Max Payne 2 o Kill.Switch.

16+

8.3 **GRÁFICOS:** El juego no es una maravilla gráfica, pero el entorno se mueve bien e interacciona estupendamente con el usuario.
8.0 **AUDIO:** Constantes diálogos y bromas entre los protagonistas, aunque en inglés (subtitulados en castellano).
9.0 **JUGABILIDAD:** El control es tan sencillo como intuitivo y la mecánica, de lo más simple y divertida.
8.6 **DURACIÓN:** La dificultad es bastante alta (sobre todo al final). El sistema de recompensas es un magnífico aliciente.

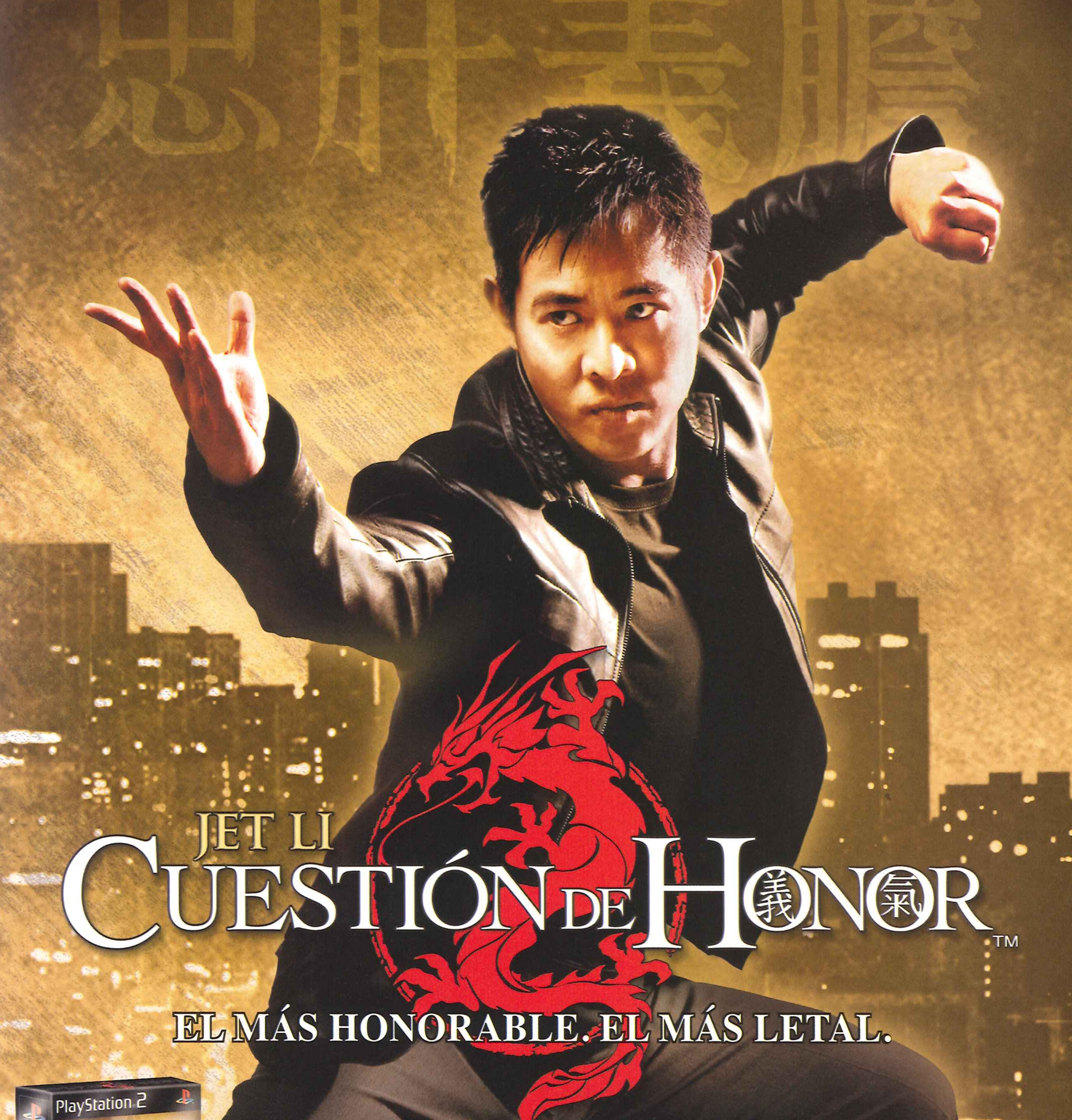
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La única pega que se le puede encontrar a Dos Policías Rebeldes II es su precio: 60 Euros es demasiado para un título tan modesto. Eso sí, ya le gustaría a producciones más caras ser tan divertidas como este juego.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



JET LI
CUESTIÓN DE HONOR™
EL MÁS HONORABLE. EL MÁS LETAL.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation 2

TRANSFORMERS

Los populares juguetes debutan con éxito en PlayStation 2



COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: MELBOURNE HOUSE
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 9
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 48 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www atari.com/transformers

Cuando se trata de aprovechar una licencia para crear un juego medianamente digno, los programadores encargados de tal hazaña suelen optar por dos posibilidades. La primera de ellas consiste en atenerse por completo a todo lo que los fanáticos de la licencia en cuestión podrían esperar. Fruto de esta opción han surgido algunos de los peores títulos de la historia, los que ofrecen como único aliciente unos personajes, escenarios o cualquier otro material audiovisual reconocible. Otra alternativa es la de desligarse de la franquicia y ofrecer una experiencia de juego novedosa, algo parecido a lo que hizo la compañía de Dave Perry, **Shiny Interactive**, con *Enter the Matrix*. Sin embargo, los programadores de **Melbourne House** (de dilatada experiencia en el campo de la programación para sistemas de entretenimiento doméstico) han decidido «tirar por el camino de en medio» en su conversión de uno de los universos más populares para los chavales de medio mundo (y para los que ya no son tan jóvenes, ya que la serie comenzó en los ochenta). Los *Transformers* inauguraron la tendencia de los robots convertibles en todo tipo de artilugios, y pueden considerarse como los precedentes más conocidos de *Gundam*, *Evangelion* o incluso los *Power Rangers*. Afortunadamente, el juego que nos ocupa tiene poco en común con los protagonizados por todos estos engendros mecánicos mucho más modernos. Inspirado en una especie de «remake» de la serie original emitido hace un

LA SERIE

Transformers Armada comenzó a emitirse el 30 de agosto en el canal de animación Cartoon Network. Consta de un total de 52 episodios y actualmente puede encontrarse en España recopilada en formato DVD.

«SE TRATA DE UN REMAKE DE LA SERIE QUE CAUTIVÓ A LOS JÓVENES DE LA DÉCADA DE LOS 80»



El tamaño de los enemigos finales es realmente impresionante. Es necesario verlo para creerlo



■ Los «jet sniper», francotiradores que se convierten en cazas serán los enemigos más molestos del juego





■ La galería de extras del juego incluye todo tipo de imágenes sobre los juguetes nuevos y los clásicos, incluyendo anuncios

par de años y llamado *Transformers Armada*, la calidad de esta producción nos queda patente desde la primera secuencia de introducción. En lugar de utilizar «footage» de la serie, se ha contratado a los mismos artistas que elaboraron los preciosos vídeos de *Panzar Dragoon Orta*, y el resultado no podría ser más espectacular y fiel a los personajes. Ya metidos en faena, visitaremos el cuartel de los *Autobots* y se nos dará a elegir entre los tres protagonistas: el carismático Optimus Prime, el ágil Hot Shot y Red Alert, el más equilibrado de los tres. Los niveles del juego se irán abriendo uno a uno ante nosotros, pero no por ello caeremos en la linealidad de otros *shooter*. Por el contrario, podremos revisitar todas las fases cuantas veces queramos (y desde el punto que deseemos) para encontrar todos los *Mini-Cons* (pequeños artilugios que nos otorgarán nuevas armas, cada una de ellas equipable en uno de los botones L o R) y unos discos de datos que nos darán acceso a los jugosos extras del juego. Técnicamente no se le puede poner pega alguna: los personajes son un prodigio de detalle, su animación es soberbia (basta con resaltar las secuencias en las que se convierten en vehículos) y los escenarios son tan inmensos y ricos en detalle que muchas veces detendrás tu avance sólo para echar un vistazo a todo lo que te rodea. Y lo mejor de todo es que su mecánica es una mezcla casi perfecta de los *shooter* de vieja escuela y las novedades de los títulos de última generación. Además, con respecto a la *beta preview*, el nivel de dificultad está mucho mejor ajustado. En resumen, te gusten o no los robots en los que se basa el título de **Atari**, merece la pena darle una oportunidad al juego, sobre todo teniendo en cuenta que no abundan en **PlayStation 2** este tipo de lanzamientos. ■ ***Dani3po***

TRANSFORMERS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Aprovecha la licencia sin abusar demasiado.
[+] Técnicamente se encuentra a la altura de los mejores.
[-] Las secciones de plataformas son bastante complicadas.
[-] El control de los vehículos debería ser más sencillo.

7+

9.1	**GRÁFICOS:** El motor gráfico creado por Melbourne House, pese a no ser el más fluido, demuestra una gran potencia.
9.0	**AUDIO:** Voces en perfecto castellano con actores reconocibles, sonido envolvente y banda sonora que se adapta a la situación.
8.9	**JUGABILIDAD:** Los combates son divertidos y la acción constante, aunque las plataformas pueden desesperar.
8.7	**DURACIÓN:** Si tenemos en cuenta la longitud de las fases y la cantidad de extras, tendremos juego para rato.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los creadores de The Way Of The Exploding Fist muestran que se encuentran en plena forma. Un shooter en tercera persona que no vive de su licencia y que nos ofrece diversión y acción para el público en general.

9.0 (SOBRE 10)







FIREFIGHTER F.D. 18

Konami presenta su simulador de la profesión más arriesgada



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 15
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 91 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.konami.com/firefighter

Debe ser que últimamente a los bomberos se les ve como héroes urbanos muy reconocidos, porque son varios los títulos que despuntan en el horizonte que se centran en la vida de estos particulares trabajadores. En concreto, el proyecto de los desarrolladores de juegos como *Silent Hill* o *Castlevania* nos presenta un desarrollo que trata de imitar a grandes clásicos del séptimo arte como *Llamaradas* o *El Coloso en Llamas*. Mediante secuencias de vídeo elaboradas con el propio motor del juego se nos relata la historia de Dean, un bombero de una ciudad ficticia que en el pasado vio cómo un ser querido moría pasto de las llamas, por lo que lo suyo con este destructivo poder es algo personal. Otros personajes que también aparecerán son la típica periodista entrometida, el bonachón jefe del parque y el maníaco pirómano que está sembrando la ciudad de bombas incendiarias. A través de las quince fases que componen el juego visitaremos escenarios en llamas como túneles, edificios de oficinas o mansiones.

Nuestra principal aliada será la manguera, aunque también podremos usar el hacha, el extintor o el apoyo de nuestros compañeros. El desarrollo se centra en la lucha contrarreloj para salvar a los supervivientes antes de que perezcan. El único aspecto negativo del juego, aparte de su inevitable poca variedad, es la escasa libertad de acciones con la que cuenta Dean, algo que deriva del realismo que pretende el juego. ■ ***Dani3po***

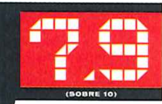
■ Incluso en su tiempo libre, Dean tendrá que apagar fuegos

«EL OBJETIVO DEL JUEGO SERÁ LLEGAR A LOS SUPERVIVIENTES ANTES DE QUE PEREZCAN»

FIREFIGHTER F.D.18

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Perfecta recreación del trabajo de un bombero.
[+] La trama invita a seguir avanzando en el juego.
[-] El desarrollo no es demasiado variado.
[-] Se echan de menos más acciones para Dean.



8.8	**GRÁFICOS:** Lo mejor es la representación que se ha conseguido del fuego y del agua en el juego.
8.4	**AUDIO:** Las voces (en inglés) no ganarán un Oscar por su actuación. Los efectos sí que están muy bien conseguidos.
7.4	**JUGABILIDAD:** El control del protagonista es bastante «ortopédico», lo que limita bastante su diversión.
8.5	**DURACIÓN:** Las quince fases se dividen en varios niveles cada una, por lo que no se te quedará corto.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si tu sueño de pequeño era convertirte en bombero, Firefighter F.D. 18 es para ti. Si lo que buscas es una aventura clásica se te puede hacer algo monótona. En cualquier caso, mejor pruébalo antes de decidirte por él.

7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2



■ Los enemigos finales no serán sino llamas con vida propia y muy malas pulgas

GREG
KINNEAR

CON ROBERT
DE NIRO

REBECCA
ROMIJN-STAMOS

ADAM DUNCAN
NACIDO: 11 DICIEMBRE, 1987
FALLECIDO: 12 DICIEMBRE, 1995
RE-NACIDO: 22 SEPTIEMBRE, 1996

ESTRENO
30 ABRIL

EL ENVIADO
GODSEND

De un oscuro milagro sólo puede nacer el mal.

LIONS GATE FILMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE LIONS GATE FILMS/ARTISTS PRODUCTION GROUP EN ASOCIACIÓN CON 2929 ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE NICK HAMM GREG KINNEAR REBECCA ROMIJN-STAMOS Y ROBERT DE NIRO "GODSEND" CAMERON BRIGHT CASTING DE SARAH HALLEY FINN, C.S.A., RANDI HILLER, C.S.A., STEPHANIE GORIN, C.S.A., C.D.C. DISEÑO DE VESTUARIO SUZANNE McCABE DISEÑO DE PRODUCCIÓN DOUG KRANER MÚSICA COMPUESTA POR BRIAN TYLER MONTAJE DE STEVE MIRKOVICH, A.C.E., NIVEN HOWIE DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA KRAMER MORGENTHAU CO-PRODUCTORES STEVE MITCHELL MARK BOMBACK PRODUCTORES EJECUTIVOS TODD WAGNER MARK CUBAN JON FELTHEIMER PRODUCTORES EJECUTIVOS MARK CANTON MICHAEL PASEORNEK MICHAEL BURNS ERIC KOPELOFF PRODUCIDA POR MARC BUTAN PRODUCIDA POR CATHY SCHULMAN SEAN O'KEEFE GUIÓN DE MARK BOMBACK DIRIGIDA POR NICK HAMM





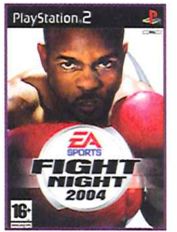
www.aurum.es www.elenviado.aurum.es

LGF
LIONS GATE
FILMS

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

FIGHT NIGHT 2004

Nuevo sistema de control para el sucesor de KO Kings



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **CANADÁ**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
BOXEADORES: **REALES**
COMPETICIONES: **2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **156 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **63,95 €**

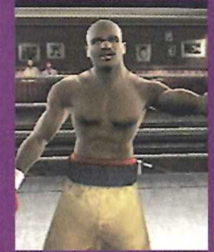
http://espana.ea.com

Electronic Arts revolucionó el género del boxeo con el lanzamiento de *Evander Holyfield* (MegaDrive), el primer juego en el que participaban púgiles reales y en el que se establecía un modo de carrera con entrenamientos y evolución del boxeador. La segunda generación llegó con la saga *Knockout Kings* (**PSone** y **PS2**) en la que se mejoraron los gráficos y se aumentó el número de nombres ilustres. Con ***Fight Night 2004*** se inicia la tercera generación de programas manteniendo los elementos que han dado popularidad a los anteriores juegos, pero cambiando radicalmente el sistema de control. Así, los dos *pad* analógicos tienen la mayor parte del peso ya que mientras con el izquierdo se dominan los desplazamientos, con el derecho se ejecutan los diferentes tipos de golpes. La forma de girar el último de los *pad* citados determina si efectuamos un golpe directo, un *crochet* o un gancho, y el brazo con el que se ejecuta. De esta forma, el papel de los restantes botones se reduce considerablemente, aunque permite realizar otras acciones como los golpes personalizados, las burlas o los bloqueos. Aunque lleva un tiempo acostumbrarse a este nuevo sistema de control, una vez asimilado resulta más intuitivo que el tradicional. En cuanto al resto de elementos, como se ha mencionado anteriormente, el programa mantiene los aspectos que han sido santo y seña de **Electronic Arts** en el mundo del boxeo. La talla de los más de 20 púgiles incluidos está fuera de toda duda, contando con nombres como los legendarios Muhammad Ali o Rocky Marciano, o de estrellas más actuales como Evander Holy-



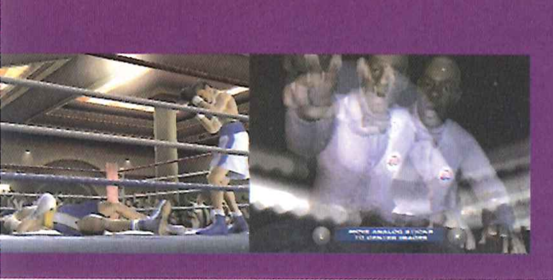
Entre las posibles acciones se incluyen golpes ilegales





GRANDES FIGURAS

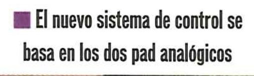
La lista de nombres propios va desde Ali a Lewis, pasando por Liston, Lamota, o Frazier. Sin embargo se echan en falta nombres como Chaves o De la Hoya que aparecían en la última entrega.



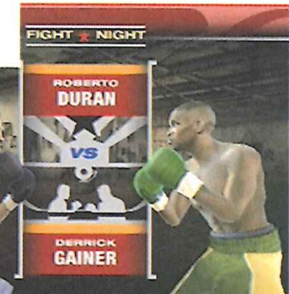
MOMENTOS DRAMÁTICOS

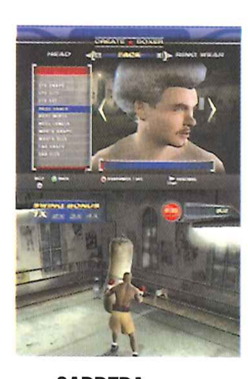
Cuando se agota una de las barras de energía tan sólo se escuchan los latidos del corazón del púgil. Si cae derribado, aparecen varias imágenes del árbitro que hay que unir antes de que finalice la cuenta atrás.





■ El nuevo sistema de control se basa en los dos pad analógicos

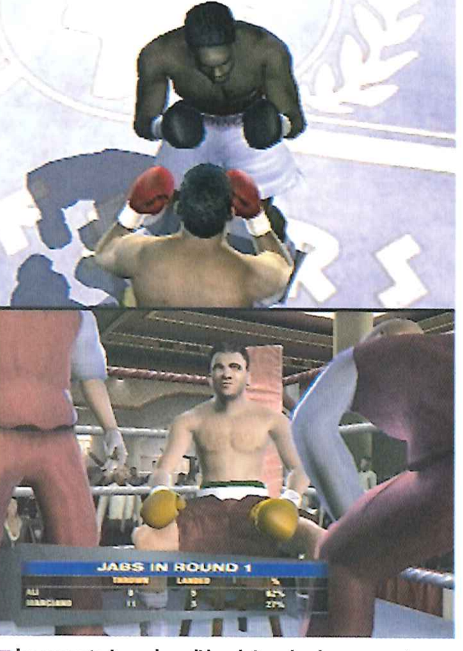




CARRERA

Crea un púgil y llega al número uno, concertando combates y mejorando las condiciones técnicas mediante entrenamientos.





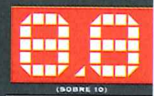
■ Las presentaciones, las salidas al ring y los descansos entre asaltos son algunos de los momentos en los que se ofrecen primeros planos de los boxeadores

field o Lenox Lewis. Sin embargo, han desaparecido boxeadores tan carismáticos como Oscar De la Hoya, uno de los grandes alicientes de la última versión de *Knockout Kings*. En el apartado de opciones destaca el modo Carrera, en el que el objetivo es llegar hasta el número uno del mundo. Para ello, se parte de la creación de un boxeador y de la disputa de combates con otros púgiles de características similares. Con los puntos obtenidos después de cada combate, se pueden mejorar las características técnicas mediante una serie de pruebas de habilidad, a la vez que adquirir nuevos atuendos y música. Todo ello se realiza en un espectacular entorno gráfico que se inicia con la entrada al cuadrilátero de los púgiles, sigue con la presentación y continúa en los combates. El realismo queda patente con la huella de los golpes que pueden apreciarse a medida que se castiga el rostro de los boxeadores. El dramatismo alcanza sus mayores cotas cuando, una vez agotada la barra de energía, tan sólo se escucha el sonido de sus latidos en lo que suele ser la antesala de besar la lona. El impecable apartado gráfico se deja notar en los primeros planos, durante los descansos entre asaltos, y en las magníficas repeticiones. Además, las cinco cámaras incluidas son más que suficientes para recoger todo el espectáculo de un deporte muy duro, en el que se han escrito algunas de las páginas más espeluznantes del último siglo. ■ ***CHIP&CE***

FIGHT NIGHT 2004

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El realismo recogido en los combates.
- [+] La apuesta por un nuevo control.
- [-] La ausencia de algunos púgiles.
- [-] La falta de modos de juego.



9.0	**GRÁFICOS:** Gráficamente tiene una gran calidad. Los primeros planos son realmente impresionantes.
8.5	**AUDIO:** Destacan las presentaciones, las narraciones de los combates y los comentarios en cada uno de los rincones.
8.7	**JUGABILIDAD:** Acostumbrarse al sistema de control es bastante complicado inicialmente.
8.8	**DURACIÓN:** Aunque no tienen demasiados modos de juego ni opciones, superar el modo Carrera es todo un reto.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Electronic Arts ha logrado un digno seguidor de sus títulos de boxeo en el que destaca el apartado gráfico. El nuevo sistema de control supone romper con la clásica concepción del deporte del cuadrilátero.

8.8 (SOBRE 10)

PlayStation 2



ENEMIGOS

A pesar del estilo claramente medieval del juego, las animaciones de los enemigos parecen sacadas de una película de artes marciales rodada en Hong Kong.



COMPAÑÍA: TDK MEDIACTIVE
DESARROLLADOR: STARBREEZE
DISTRIBUIDOR: TDK MEDIACTIVE
PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
GENERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 25
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 127 KB
OPCION 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

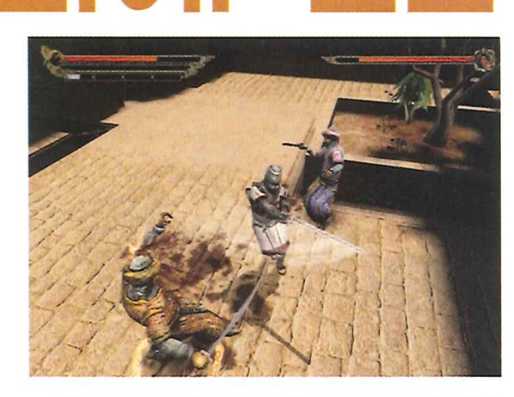
http://www.knightsofthetemple.com

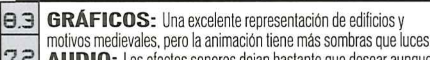
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Un beat'em-up sobre los caballeros del Temple

No hay nada como una buena aventura de acción para eliminar la tensión de la vida diaria; siempre será mejor repartir un poco de «estopa» dentro de la pantalla que practicar con la familia o amigos. ***Knights Of The Temple*** es una buena excusa para impartir justicia con la espada y al mismo tiempo disfrutar con el trabajo realizado por este grupo de desarrollo sueco, **Starbreeze**. Quizá el juego no goce de un acabado perfecto (es difícil engendrar obras de arte todos los días), pero cuenta con un sistema de *combos*, ataques especiales y poderes divinos que se van adquiriendo a lo largo del juego. El desarrollo se cimenta en una historia y a pesar de que hay algunos *puzzles*, son muy simples y la acción predomina en todo momento. Por otro lado, la cámara resulta algo mareante intentando ofrecer en todo momento la mejor perspectiva durante los combates. El nivel gráfico nos depara buenos efectos de luces, pero las animaciones de los personajes no están muy depuradas. El juego incluye también un modo de lucha para 2 jugadores. Sin duda, un *beat'em-up* cuando menos curioso pero sin chispa. ■ ***R. Dreamer***

Emplea ataques especiales para romper las defensas enemigas





KNIGHTS OF THE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia que ha sido concebida para el juego.
[+] La traducción y el doblaje al castellano.
[-] El sistema de cámaras no es muy convincente.
[-] Las animaciones no resultan muy fluidas.

16+

8.3 **GRÁFICOS:** Una excelente representación de edificios y motivos medievales, pero la animación tiene más sombras que luces.
7.2 **AUDIO:** Los efectos sonoros dejan bastante que desear aunque por lo menos ha sido doblado perfectamente al castellano.
7.5 **JUGABILIDAD:** Divertido, aunque no da para mucho. Lo mejor, el sistema de combos y seguir el argumento del juego.
8.0 **DURACIÓN:** Una vez más, si el juego gusta quizá sepa a poco, porque al acabarlo pasará al olvido.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: ¿Eres un apasionado/a de Los Templarios? ¿Te gustan los beat'em-up de capa y espada? Este título te proporcionará una grata experiencia, aunque eso sí, repetitiva en cuanto a mecánica a pesar de contar con un buen guión.



PlayStation 2 Revista Oficial - España



.HACK

Atari Ibérica y PlayStation 2 Revista Oficial te introducen en el mágico mundo de .hack para PlayStation 2. Participa y podrás ganar uno de los 15 lotes (juego + camiseta + cómic) que regalamos. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de mayo.

15 Packs
Camiseta + Juego + Cómic

¿Cómo se llama el universo On-line de .Hack?

A) We ARE **B)** The World **C)** The Children

12+ www.pegi.info
PlayStation 2
BANDAI
ATARI
NORMA Editorial

CONCURSO .HACK

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **hackps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5584** el siguiente mensaje: **hackps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo.

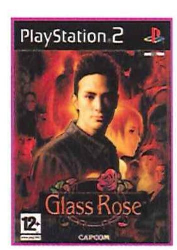
Glass Rose está plagado de secuencias de vídeo, que nos irán desgranando el argumento y que sin duda son lo mejorcito del juego

UN POCO DE CONVERSACIÓN

El protagonista tendrá que hacer uso de sus dotes deductivas resaltando las palabras importantes a la hora de hacer preguntas a los testigos que se va encontrando en su camino. El sistema es sencillo y permite al mismo tiempo ir descubriendo la historia del juego.

GLASS ROSE

Una mirada retrospectiva a un género que lo fue todo



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **AVENTURA PSICOLÓGICA**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
VIDAS: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **2**
MEMORY CARD: **69 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP RECOMEN.: **63,95 €**

http://www capcom.com

Hubo una época dorada durante la cual las aventuras suponían el mayor exponente de calidad, y compañías como **Sierra** dejaron en su camino auténticas joyas. No sabemos si alguien dentro de **Capcom**, nostálgico de aquel momento, ha decidido rescatar el género del olvido con ***Glass Rose***. En este título encarnaremos a un periodista, Takashi Kagetani, que ha viajado en el tiempo de forma accidental. Se encontraba investigando para un artículo sobre crímenes sin resolver, un asesinato múltiple en *Cinema Mansion*, desaparece junto a su amiga Emi Katagiri. Tras una serie de secuencias comienza la aventura y Takashi aparece en 1929, en el momento y lugar en el que ocurrieron los hechos. Nuestro objetivo, explorar a conciencia cada estancia y exprimir a fondo cada conversación para deducir las pistas que nos guíen hasta el asesino, también es posible que seamos atacados y tengamos que responder a tiempo a la agresión. Sin embargo, nada más empezar, se observa que los personajes no están integrados en los escenarios en 2D. En lo que se refiere a la mecánica, sólo los amantes del género aventura encontrarán algún aliciente para ponerse al mando (siempre que sepan inglés) indispensable para comprender el argumento. ***R. Dreamer***

«GLASS ROSE, UN JUEGO PARA LOS AMANTES DEL MISTERIO QUE RESCATA DEL OLVIDO UN GÉNERO TAN CLÁSICO COMO LA AVENTURA»

GLASS ROSE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia que sirve de excusa para la aventura.
[+] Las secuencias de vídeo que remarcan dicha historia.
[-] El nivel gráfico del juego despliega escasa calidad.
[-] El sistema de juego puede resultar repetitivo.

12+

7.0 **GRÁFICOS:** Los escenarios prerrenderizados no dan la talla, y los personajes no se integran en ellos tampoco. Se salvan los vídeos.

7.5 **AUDIO:** Voces en inglés y escasez de efectos, algo obvio si se tiene en cuenta la poca movilidad de esta aventura.

7.4 **JUGABILIDAD:** Todo dependerá del gusto del usuario, pero la historia es casi el único aliciente para seguir avanzando.

7.7 **DURACIÓN:** Glass Rose es uno de esos juegos que una vez terminados se cubren de polvo perdidos en una estantería.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Capcom nos propone una aventura de misterio, y aquellos que se sientan atraídos por este tipo de historias pueden disfrutar, aunque los gráficos no le hagan justicia al hardware de Play Station 2 y el sistema de juego sea algo pesado.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

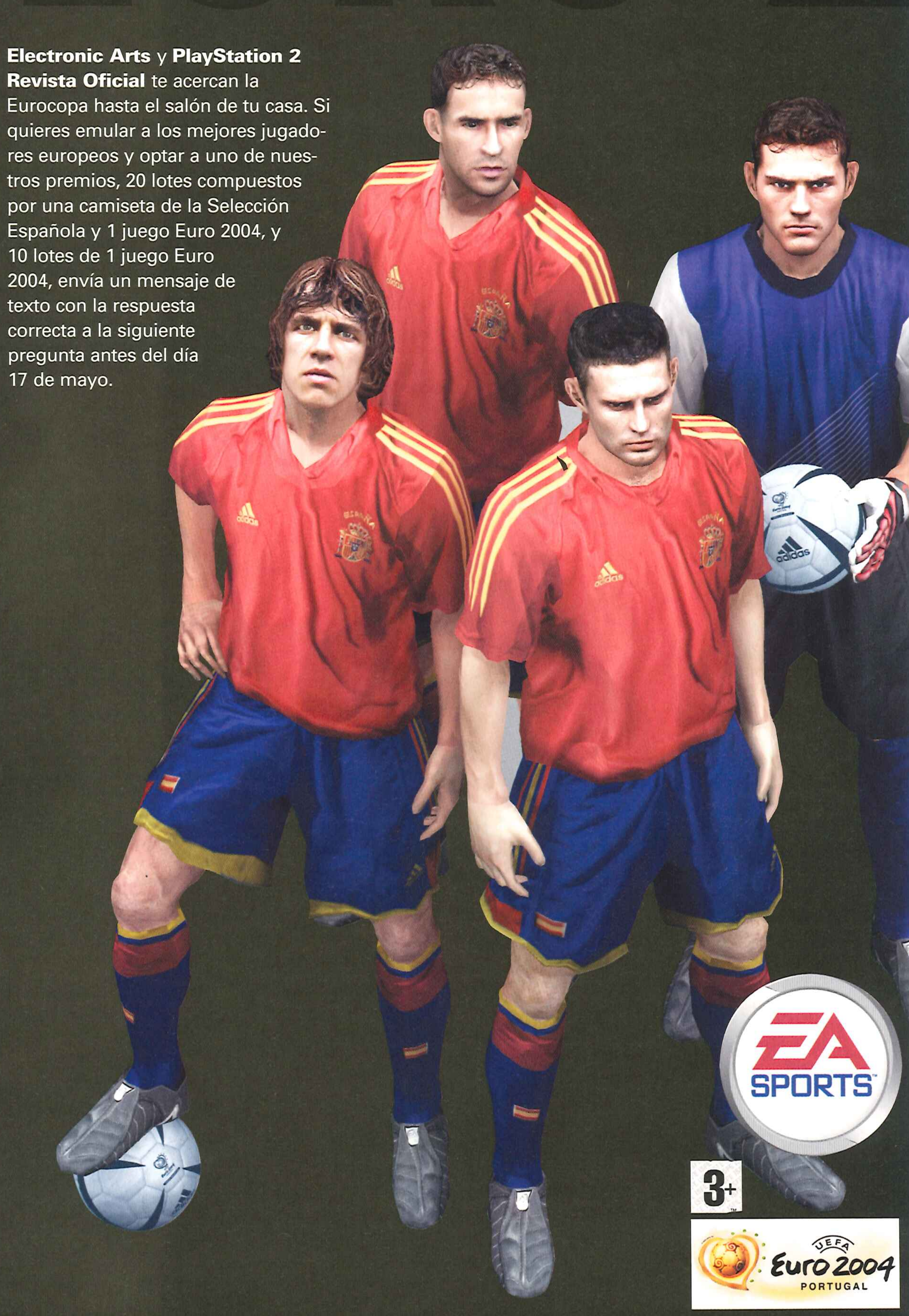



ESTÉS DONDE ESTÉS.... HORAS DE DIVERSIÓN!
VIDEO JUEGOS
DISEÑOS ALUCINANTES
Invaders 1263
Poker 1267
1251
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1263 al 5646 para jugar al "invaders" en tu móvil.
Rayman 3 1018
DISTINTOS NIVELES DE DIFICULTAD
Chess 1217
Siberian Strike 1011
llamar al: 806 52 62 10
Call of Duty 1225
top 20 POLIFÓNICAS
84267 David Bisbal Buleria
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
84090 Queco Tengo
84068 Rammstein Du hast
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
84203 Latin lovers Dos gardenias
83662 Beyonce Crazy in love
80726 Bob Marley No woman no cry
83584 Evanescence Bring me to life
83796 El canto del loco La madre de Jose
83849 Mago de Oz Molinos de viento
80239 Europe Final Countdown
80277 Metallica Nothing else matters
84432 Estopa Fuente de energia
82935 N. Plateá Noches de bohemia
84201 Prezioso Voglio vederti danzare
80293 Bon Jovi Its my life
83228 Safri Duo Samba Adagio
80111 Guns & Roses Sweet Child of Mine
80093 Sash Equador
CINE/TV
80025 Los Simpsons
80017 Mision Imposible
84440 Señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
80044 Rocky
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction
84067 El Exorcista
80108 Benny Hill
80125 Mortal Kombat
84064 Star Wars
80043 The Terminator
80065 Friends
83834 La abeja maya
80024 Matrix
80174 Expediente X
80091 20th Century Fox
80014 James Bond
84434 Estas despedido
POP
80001 50 Cent In Da Club
84061 Black eyed peas Shut up
80002 Eminem Lose Yourself
84252 Outkast Hey ya
80269 Bomfunk MCs Freestyler
80472 The Police Every breath you take
83950 Mike Oldfield Moonlight shadow
80045 Eminem Without Me
83918 Black eyed peas Where is the love
80406 A-ha Take on me
84215 Beyonce Baby boy
80078 Michael Jackson Billy Jean
83585 Kate Ryan Libertine
83873 Evanescence Going Under
84227 No doubt It´s my life
ROCK
83655 ACDC Thunders truck
80298 Metallica Master of Puppets
81459 Deep Purple Smoke on water
84204 The Rasmus In the shadows
80217 Rolling Stones Satisfaction
80137 Metallica Enter Sandman
83885 Linkin Park Numb
84211 The Offspring Hit that
84084 Iron Maiden 2 Minutes to midnight
80321 Metallica Unforgiven
83586 Linkin park Somewhere I belong
80623 Guns n Roses November Rain
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 80093 al 5646 para que suene "Equador" en tu móvil.
HIMNOS
83188 Real Madrid
82172 Barcelona
83808 H. de España
84094 H. Republicano
84446 Cara al sol
82124 Atletico Madrid
82123 Athletic Bilbao
83809 Guardia Civil
82190 Betis
83477 H. de Valencia
83258 Sevilla F.C.
84436 100 Real Madrid
También al: 806 52 62 50
ESPAÑOLAS
83902 Andy y Lucas Son de amores
83856 Oreja de V. Gogh 20 de enero
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
83599 El chombo Papi chulo
84216 Mago de Oz La costa del silencio
84034 Fran Perea Uno mas uno son siete
82740 Héroes Del Silencio Maldito Duende
83604 Malena Gracia Loca
82004 Juanes A Dios le pido
84426 Merche Abre tu mente
82886 Los Chichos Ni más, ni menos
84042 Andy y Lucas Ratoncitos coloraos
84428 Melendi Asturias
82430 Antonio Orozco Devuélveme la Vida
84475 Chenoa Soy lo que me das
DISCO
80056 Faithless Insomnia
83814 Benny Benassi Satisfaction
83675 DJ Tiesto Flight 673
80067 DJ Quicksilver Belissima
83786 Kate Ryan Desenchantee
83863 Safri Duo Fallin high
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
81664 Robert Miles Children
80041 DJ Sammy Heaven
83580 Scooter Weekend
83661 DJ M. Brown Axel F 2003
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
84226 Energy 52 Cafe del mar
81685 In-grid Tu es foutu
Arranque de una Harley Davidson MOTOR
Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo! INFIERNO
Grito de Tarzan igual que en la peli TARZAN
Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine! FOX
¿Recuerdas como hablaba R2D2? R2D2
Esta chica lo está pasando muy bien... ORGASMO
y ahora... SONIDOS REALES
¡Que monada! Eso si que es un bebe feliz! BEBE
¡Como si estuvieras en el baño! VATER
Ej: envía BSO TARZAN Al 5646 ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
ANIMALES
03383
02279
03084
03004
03091
09195
03112
NACIONAL
54353 El chombo Papi Chulo
54274 M. de Oz Hasta que el cuerpo aguante
54272 Mago de Oz Danza del fuego
54400 Andy y Lucas Tanto la queria
54275 Alex Ubago Me muero por conocerte
54371 Camela Nunca debi enamorarme
54413 Andy y lucas En tu ventana
54412 Chenoa En tu cruz me clavaste
54180 Seguridad social Chiquilla
54387 Malena Gracia Loca
54420 David Bisbal Oye el boom
54394 Alejandro Sanz No es lo mismo
62102 Merche Abre tu mente
54368 David Civera Bye bye
54133 Hombres G Sufre mamon
LOGOS Y TONOS
HIMNOS
55058 Cara al sol
68002 Cant del Barca
55024 H. de la Legion
55011 Himno de España
68014 Hala Madrid
55022 Els segadors
55025 Partido Popular
50009 La internacional
68030 100 Real Madrid
55059 Asturias Patria querida
68004 Athletic Bilbao
68001 Atletico Madrid
55060 Guardia Civil
68015 Real Sociedad
68026 We are the champions
IN Código del Logo o Tono 5646
Ej: envía IN 54133 al 5646 para que suene "Sufre mamon" en tu móvil.
WWW.MOVILATOPE.COM
TECHNO/DANCE
53237 Chasis Universe
53362 Dj Lasha Giulia
53240 DJ Tiesto Lethal industry
53014 Sash Ecuador
53221 Barthez Infected
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53199 Barthez On the move
53375 Dj Tiesto Traffic
61012 Prodigy Breathe
53060 Energy 52 Cafe del mar
53262 DJ Tiesto Suburban train
53037 Gloria Gaynor I will survive
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53257 Milk Inc Never Again
53252 Faithless Insomnia
FAVORITOS
09016
21188
27026
21012
03520
27000
50171
CINE/TV
62023 Los Simpsons
62073 Shin Chan
51005 El Exorcista
51021 La Pantera rosa
62027 Fraggle rock
51075 Gladiator
62039 Rasca y pica
51003 El bueno el feo, malo
51027 Mision imposible
51036 Titanic
62029 Verano azul
57005 Tarzan
62007 El equipo A
51000 Star wars
62005 Coche fantastico
LO MEJOR
59812 David Bisbal Buleria
54407 Queco Tengo
54210 Mago de oz Fiesta pagana
53389 Latin lovers Dos gardenias
59792 Outkast Hey ya
54395 Fran Perea Los Serrano
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
62101 Estopa Fuente de energia
54391 Andy y Lucas Son de amores
54388 El canto del loco La madre de Jose
59608 Eminem 8 mile
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
53205 Safri duo Samba adagio
59168 Bob marley No woman no cry
72107 DJ Sakin Braveheart
21083
16222 SHIN-CHAN
20138 MARIA
29087 ESPAÑA!
30023
18437 Mago de Oz
09013
06351
ROCK'N POP
59709 Beyonce Crazy in love
60024 Europe The final countdown
60570 Evanescence Bring to life
59045 Mike oldfield Tubular bells
60004 Acdc Highway to hell
59706 Sean Paul Get busy
60238 Metallica Nothing Else Matters
59749 Beyonce Baby boy
60213 Iron Maiden The Trooper
60118 Linkin park In the end
60012 Guns n roses Sweet child of mine
59743 Black Eyed Peas Where is the love
60013 Iron maiden Number of the beast
60679 The Rasmus In the shadows
59626 50 Cent In Da Club
806 52 62 80
75427 GENIUS
75022
75157 CHÉ
75126
75464
75443
75428
75429
75432
75441
75151
75460
75458
75437
75446
75430
75467
75424
FOTOS...
36326
35937
36904
36103
37204
35028
37489
36337
37487
37199
37545
... Y ANIMACIONES
ADELA
AGATA
RIKI
EMMA
Envía TELE ADELA al 5646 y tendrás una buena sorpresa en tu móvil.
ROMEO
HILDA
LEILA
BEA
SUE
DANA
BERTA
KIKE
36613
36455
36525
35230
ENVÍA TELE Código FOTO AL 5646
Ej: envía TELE 36337 al 5646 para tener al MONO CON GAFAS en tu móvil.
37593
puedes llamar al: 806 52 62 60
35936
37216
37607
REVOLUCION
37525
36508
36244
37026

CONCURSO

EURO 2

Electronic Arts y **PlayStation 2 Revista Oficial** te acercan la Eurocopa hasta el salón de tu casa. Si quieres emular a los mejores jugadores europeos y optar a uno de nuestros premios, 20 lotes compuestos por una camiseta de la Selección Española y 1 juego Euro 2004, y 10 lotes de 1 juego Euro 2004, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de mayo.





¿En qué país va a celebrarse la Eurocopa de 2004?

A) Andorra **B**) Chiquitistán **C**) Portugal

CONCURSO «EURO 2004»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **europs2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **europs2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo.


Compañia: Sony C.E.
Género: Survival Horror
País de Origen: Japón
Memory Card: 76 KB
http://www.
forbidden-siren.com

POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final



Sin duda, Forbidden Siren te conseguirá helar la sangre en muchos momentos. Pero no te preocupes, te desvelamos los secretos de la aventura de los principales niveles del juego para que sobrevivir en este mundo infernal de zombis y leyendas orientales no sea tan duro.

Forbidden Siren

KYOYA SUDA

Ayer- 23:00

Primer objetivo

Abre la puerta del cobertizo y coge las llaves del coche y la carta de la Comunidad Hanuda. Sal del cobertizo y busca en el suelo la tarjeta de identidad del Tetsuo Ishida, está cerca del muro donde el policía te busca. Entra en el coche y coge la revista. Arranca con las llaves y sal pitando.

Día 1 - 02:00

Sigue las instrucciones de Hisako, se trata de un Tutorial para familiarizarte con el juego. Aquí lo importante es coger una llave, un grabado con inscripciones y una carta a Risa Onda.

Día 1 - 08:00

Aquí puedes coger un atizador de fuego que te vendrá de maravilla como arma. De momento úsalo para abrir la puerta y tendrás un encuentro muy feliz... No olvides recoger el destornillador y unos cuantos libros que aparecerán en este nivel.

Recuerda que Miyako Kajiro está ciego y tu eres su fiel guardián. También hay un claro en el bosque que debe ser removido para examinar una vieja tumba.

Día 2 - 01:00

En este escenario hay tres pilares en forma de triángulo, debes iluminarlos con la linterna, mientras evitas a los shibito, cuando llegues al último pilar golpéale cuatro veces. Uno de los shibito tirará su arma, cógela y sal corriendo, se recargará automáticamente y podrás derribar a quien te plazca, especialmente uno que tiene una espada; liquídale para recogerla, pero cuidado con el ente invisible, deberás utilizar el escudo Uryen varias veces para liquidarle.

En el último escenario de todos, deberás ir derribando enemigos a todo trapo, coge la espada que se iluminará en los momentos más difíciles. La chica te indicará el camino a seguir y para ello deberás dirigirte a una misteriosa colina. Allí te encontrarás con Datatshushi que deberás decapitarle con la espada luminosa.

TAMON TAKEUCHI

Día 2 - 01:00

Usa el puente de madera para evitar al francotirador y escapar sin demasiados problemas utiliza el camino que hay detrás de la caseta y seguir el camino hasta Karuwari. Ahora debes dejar a Yoriko al principio del nivel y tienes que tener la sangre fría para matar a todos los shobito. Lo mejor que puedes hacer es dirigirte a los tejados de las casas, ante todo para matar al shobito francotirador. Un truco muy bueno es coger la radio de la casa de Yoshimura y colocarla en el cubo del pozo. Los shibito se sentirán atraídos por la música y caerán ellos solitos. En el pozo encontrarás a un shibito con un ídolo que deberás recoger, al igual que un fragmento de piedra en el cementerio.

Día 1 - 20:00

Coge las balas del coche de policía y sigue al shibito con la antorcha. Dispárale varias veces hasta vencerle. En este escenario podrás también recoger la tarjeta de estudiante de Yoriko Anno, así como unas notas de Tamon en la cueva.

Día 2 - 10:00

Cruza el puente y vierte la gasolina sobre tus pasos para incendiarlo después. Crúzalo corriendo y en zigzag para evitar al francotirador, corre hasta la cima de la colina y mátale cuando él esté cruzando al final del puente.

Día 2 - 10:00

Coge los forces de la habitación y úsalos para romper la cadena con la llave del patio. Abre dicha puerta y sube escaleras hacia arriba hasta llegar a la habitación de Mina. Destrúyela con unas cuantas balas y recoge las gafas de Yoriko.

KEI MAKINO

Día 1 - 12:00

En el punto de comienzo, sigue el camino hasta la casa. Coge el sendero cercano a la cueva hasta la tumba y ve hasta ella. Rodea al shibito armado con un martillo para evitarle y ve dirección derecha. Sigue el camino hasta Hirasakai. Mata al shibito armado con una escopeta y no te preocupes por Tomoko. En el segundo objetivo, deberás hacer lo mismo, solo que al final aparecerá un nuevo shibito, vigílale para averiguar la combinación que abre la tumba. La recompensa es un libro de Tomoko.



SHIRO MIYATA
Día 1 - 03:00

Recoge la antorcha cuando comiences este nivel. Ahora ve hacia la colina y coge el trinquete y la bengala del coche accidentado. Ve a lo alto de la colina y coloca la bengala en el barril. Esto atraerá a los shibito, ahora podrás cruzar el puente y recoger el bidón en la fábrica. Regresa al coche y llena el bidón con gasolina. La gasolina servirá para poner en funcionamiento el generador de la planta y confundirá al shibito permitiéndote huir.
En el segundo objetivo, recoge la antorcha de nuevo y la tarjeta telefónica. Ve debajo de la colina hacia el puente y usa la tarjeta en la cabina telefónica para atraer a un shibito. Después de acabar con él, sigue a otro shibito, éste está desarmado para averiguar el escondite de los zapatos, que es el segundo objetivo.

RISA ONDA
Día 1 — 04:00

Busca en la caseta y recoge el cable de la cometa. Manipula en el circuito de la pared para conectarlo. Entra en la cocina y recoge el cable del extractor y la taza, y enciende el extractor. Esto atraerá a un nuevo shibito que te permitirá salir del nivel. En cuanto al segundo objetivo, debes subir a los cobertizos y andar por el tramo que está en malas condiciones y recoger la paleta. Ve a la piscina y usa la paleta en el barro para descubrir un interesante objeto mágico.

RISA ONDA
Día 1 — 22:00

Huye de Mina a través del corredor, entra en la habitación 203 y abre las cortinas. Ve a través del borde exterior del edificio y entra en la habitación 202. Cruza la puerta al final del pasillo y apaga la alarma de emergencia.

REIKO TAKATO
Día 1 — 02:00

Hay tres shibitos bastante peligrosos, síguelos de cerca hasta que puedas subir por las escaleras. Recoge las llaves del gimnasio en el mueble, entra en el gimnasio y baja por las escaleras. Recoge la palanca y usa la llave para abrir el candado. Después de dejar el gimnasio, Harumi se esconderá en el servicio o en la librería, ve a por ella y usa la palanca en la ventana para salir del edificio.

AKIRA SHIMURA
Día 1 — 08:00

Recoge la tijera en la cabaña de la sirena y úsala para cortar el cable en el poste Nº 3. Pulsa sobre la vagoneta para atropellar al shibito. Ve a la cabaña y recoge la llave del shibito para abrir la puerta situada cerca de la cabaña. Escala sobre el edificio en ruinas a la derecha de la cabaña para acabar el nivel.

Día 1 — 16:00

Dispara a los dos shibitos que persiguen a Yoriko y entonces baja desde la torre. Dispara al nuevo Shibito y encuentra a Yoriko, que está en la casa de Yoshimura. Entonces, regresa a través del puente de madera cuidándote de los Shibito que están en el tejado de la casa de Nakajima. Para salir del nivel, persuade a Yoriko que atraiga al shibito y entonces podrás dispararle. Como segundo objetivo, tendrás que hacer lo mismo que en el primero, pero no luches contra los shibitos, sólo tienes que saltar a través de la escalera de la chimenea. Salta a una distancia prudencial.

TOMOKO MAEDA
Día 1 — 17:00

Toca el timbre para atraer la atención del shibito, evítale y entra en el coche policía y acciona la sirena. Escóndete en las piedras y cuando pase el shibito con la pistola, corre rápidamente hacia la salida de Harayadori para finalizar el nivel.
Como segundo objetivo debes escapar en menos de dos minutos de este nivel, así que ve hacia los escalones delante de la tumba y en lo alto de la escalera corre en zig-zag hasta la salida hacia Harayadori.

NAOKO MIHAMA
Día 1 — 19:00

Coge la llave de la caseta al final. En otra caseta encontrarás un arma. Cuando salgas caerá una caja y podrás recoger la llave de la caseta Nº 5. Ve donde está la sirena, acciónala para atraer a los shibitos y destrózalos con tu nuevo armamento.
Como segundo objetivo debes salir del nivel antes de que los shibitos sean derrotados. Para ello, activa la alamar y empuja la vagoneta a la caseta Nº 5; si acaso el mecanismo de la vagoneta no funciona, tendrás que liquidar a los shibitos con tu arma en el menor tiempo posible para que no puedan revivir antes de que salgas del escenario.

Día 1 — 22:00

Sal del gimnasio y ve a la habitación de suministros y recoge los compases. De nuevo sube escaleras hacia arriba al gimnasio y usa los compases para coger la llave que abre una pequeña habitación. Sal de este edificio a través de esta habitación, pero antes recoge el objeto astronómico que está en una de las habitaciones del gimnasio.
En la segunda misión deberás buscar el Libro de Hanuda y escapar de la escuela. Ya que de este modo darás fin a esta pesadilla.
Esperemos que os hayamos servido de ayuda para uno de los mejores juegos de la temporada.



Spawn Armageddon

SELECCIÓN DE NIVEL
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación presiona rápidamente Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Spawn hablará para informarte de que el truco ha funcionado.

TODAS LAS ARMAS
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación presiona rápidamente Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda. Spawn hablará para informarte de que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación presiona rápidamente Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha. Spawn hablará para informarte de que el truco ha funcionado.

SALUD INFINITA
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación presiona rápidamente Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba. Spawn hablará para informarte de que el truco ha funcionado.

LA MANSION ENCANTADA

ZEKE ES UN ESQUELETO
Para que el protagonista se transforme en un amasijo de huesos mantén pulsado X, Círculo, A y Triángulo durante la secuencia de introducción, justo antes de que aparezcan los textos legales. Suelta los botones cuando aparezca la pantalla del título.

ZEKE ES INVISIBLE
Mantén pulsado X, Cuadrado, L1 Y R1 durante la secuencia de introducción, justo antes de que aparezcan los textos legales. Suelta los botones cuando aparezca la pantalla del título.

INVENCIBILIDAD
Mantén presionado Derecha y a continuación pulsa Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X durante el transcurso del juego.

MEJORAR LAS ARMAS
Mantén presionado Derecha y a continuación pulsa Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X durante el transcurso de una partida.



SPY HUNTER 2

TODAS LAS ARMAS Y MISIONES
En el menú principal del juego presiona L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1. Un mensaje te informará de que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona *Start* en el transcurso de una misión para pausar el juego. A continuación pulsa R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2. Repite el código para desactivar el efecto deseado.

INVENCIBILIDAD
Presiona *Start* para pausar el juego durante el transcurso de una misión. A continuación pulsa L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2. Un mensaje te informará de que el truco ha funcionado.





PlayStation 2
Revista Oficial - España

CONCURSO



CONCURSO «BUSCANDO A NEMO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **nemops2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **nemops2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

+ Tras sorprendernos con *Eye Toy*, los creativos desarrolladores de **London Studios** están a punto de dar la campanada con su original *SingStar*, un título que estrena el género *Karaoke* en Europa y que promete horas y horas de diversión sólo y en compañía. Lo malo es que tendremos que esperar hasta junio...

– Definitivamente, **Capcom** ha confirmado las posibilidades On-line de su esperado *Resident Evil: Outbreak*. El nuevo *Survival Horror* no incluirá ningún tipo de modo de juego a través de Internet en su versión europea; así, uno de los grandes alicientes del juego de **Capcom** desaparece finalmente.

Las licencias en Esto Es Fútbol

¡Hola! Tengo algunas dudas sobre *Driv3r, Moto GP4* y *Esto Es Fútbol 2004* que espero podáis resolverme:
1.- ¿Qué me recomendáis *Driv3r* o *GT4*?
2.- ¿Saldrá *Moto GP4* y cuándo?
3.- ¿Por qué *EEF 2004* puede llevar licencia como *FIFA 2004* y *PES3* no?
4.- ¿Cuál es el mejor juego de la historia de **PS2**?
5.- ¿Cuándo saldrá *MGS3* en España?
6.- Y por último ordenadme de mejor a peor los siguiente 10 juegos: *Soul Calibur 2, Final Fantasy X, Sillent Hill 3, FIFA 2004, MGS 2, Tomb Raider EADLO, WRC 3, GTA Vice City, Moto GP3, GT3 A-SPEC*.

Daniel Toda, vía e-mail.

**1.- Todo depende del tipo de juego que te guste más, ya que mientras *GT4* es básicamente un título de conducción (el más completo, claro está), *Driv3r* se asemeja más a la saga *GTA*.
2.- Suponemos que Namco no dejará de lado a la divertida saga de motociclismo; aún no sabemos para cuándo, pero seguro que en breve nos sorprenderán con una nueva entrega de *Moto GP*.
3.- *Esto Es Fútbol 2004* incluye la licencia FIFPRO, que abarca gran parte de los jugadores y equipaciones oficiales; *PES3* ofrece una licencia muy similar, mientras que el título de EA posee licencia completa de FIFA.
4.- Será más fácil decidir eso cuando llegue el ocaso de la consola, dentro de unos años (Sony asegura que seguirá apoyando a PS2 hasta 2010).E incluso en 2010, será difícil destacar un juego sobre todos los demás, ya que el catálogo de PS2, hoy en día, está repleto de grandísimos juegos.
5.- Hasta 2005 no podremos disfrutar de la nueva entrega del rey del género *Tactical Espionage Action*.
6.- *GTA Vice City, Final Fantasy X, MGS2, Soul Calibur 2, Silent Hill 3, GT3 A-Spec, FIFA 2004, WRC 3, Moto GP3, Tomb Raider*.**

Medal Of Honor o Desert Storm

¡Hola Playmaníacos! Antes de nada, felicidades por vuestra revista; llevo leyéndola desde el número diez y me parece una pasada. Bueno vamos al grano:
1.- ¿Qué juego me recomendáis, *Medal Of Honor* o *Desert Storm*?
2.- ¿Cuál es actualmente el mejor mando analógico del mercado?
3.- ¿Hay algún mando analógico compatible con *Kingdom Hearts*?
4.- ¿Tenéis alguna guía de dicho juego?
5.- ¿Sabéis algo del nuevo proyecto de **Rockstar**?
6.- ¿Saldrá algún otro juego compatible con *Eye Toy*?

Yago Martí María, vía e-mail.

**1.- Aunque *Desert Storm* es un gran título y su desarrollo es muy original, *Medal Of Honor* lo supera en todos los aspectos, tanto técnicos como jugables.
2.- Por muchos mandos que saquen, en la redacción seguimos prefiriendo el original de Sony, el *DualShock 2*, sobre cualquier otro sistema de control.
3.- En principio, cualquier mando analógico compatible con PS2 te servirá para jugar con *Kingdom Hearts*.
4.- En los números 22 y 23 de la revista hallarás la guía completa.
5.- Lo único que sabemos es su nombre definitivo: *Grand Theft Auto: San Andreas*. Conociendo a Rockstar, poco más sabremos hasta que no se aproxime la fecha de lanzamiento definitiva (se supone que ya podremos disfrutar de él en navidades).
6.- El nuevo título protagonizado por Harry Potter incluye algunos minijuegos con los que disfrutar con la cámara *Eye Toy*. La novedad de London Studios, *SingStar*, también ofrecerá la posibilidad de conectar la cámara a PS2.**

PS2 PAL en Estados Unidos

¡Hola gente! Me llamo Luis y a ver si me despejáis algunas dudas:
1.- Me voy de viaje a Estados Unidos y me quiero llevar mi **PS2**, ¿Podré jugar en una televisión de allí? ¿Hay alguna diferencia entre PAL y NTSC o solamente son restricciones regionales?

Luis B., Murcia.

1.- En principio, si bien los televisores europeos están en su inmensa mayoría preparados para recibir cualquier tipo de señal NTSC o PAL, es más complicado encontrar una TV americana que tenga dicha posibilidad. Aparte de la restricción regional, que impide utilizar juegos foráneos en una PS2 PAL, las diferencias técnicas con el NTSC puede que te impidan jugar en EE.UU.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672, tu eliges!

TOP EXITOS

1. Need For Speed (Underground)	VIDEOJUEGO	917466
2. Zanarkand	DANCE/TECHNO	916512
3. Bola De Dragón	TELEVISIÓN	916503
4. Bulería	OT1/POP NACIONAL	917498
5. The Legend Of Zelda	VIDEOJUEGO	917095
6. Super Mario Bros.	VIDEOJUEGO	915530
7. 2 Fast 2 Furious	BSO CINE	917120
8. El Último Mohicano	BSO CINE (principio)	915956
9. La Costa Del Silencio	ROCK NACIONAL	917353
10. Flying Free	DANCE/TECHNO	916214

A TONOS NORMALES: Envía TONO191 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO191 917466

Pídelos también llamando al 806.588.672 (solo tonos normales)

B TONOS POLIFONICOS: Envía POLI191 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI191 917466

Debes tener tu móvil configurado para WAP

TONOS

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

NACIONAL E INTERNACIONAL

Jesucristo García - ROCK	916246
Vicio - ROCK	917443
Molinos De Viento - ROCK	916302
La Madre De José - POP	916838
Bring Me To Life - ROCK	916637
Tengo - POP	917379
Soldadito Marinero - POP	917423
Dale Don Dale - POP	917435
No Es Lo Mismo - POP	917238
Where Is The Love? - POP	917364
Oye El Boom - OT1/POP	917591
Fuente De Energía - POP	917540
Ángel Malherido - POP	917393
Cuando Zarpa El Amor - POP	917631
Javier Sardá - OTROS	917635
Shut Up - POP	917469
La Vida Al Revés - POP	917659
Heroína - RUMBA	917598

BUSCADOR DE TONOS
Encuentra fácilmente tus tonos

Tonos normales: Envía TONO191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: TONO191 FORD RACING 2

Tonos polifónicos: Envía POLI191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: POLI191 BULERIA

DANCE/TECHNO

Dos Gardenias	917402
Scorpia	916541
All The People In The World	917431
Groove 2.0	916174
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	917399
Children Of The Demon	917416
Insomnia	917316
Infected	915865
Radical	916270
Es Como La Cocaína	917505

HIMNOS

Centenario Real Madrid	916273
La Internacional Comunista	916700
Real Madrid	915063
Himno Nacional De España	915007
Himno De La II República	916827
Quinto Levanta Tira De La Manta	917210
La Muerte No Es El Final	917627

CINE/TELEVISION

Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	915566
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO	917439
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	915574
Yo El Vaquilla - CINE	917267
Terminator - CINE	915939
Shin Chan (estribillo) - TV	916536
Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	916840
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	916264
El Señor De Los Anillos - CINE	917580
Perros Callejeros - CINE	917602

VIDEOJUEGOS

Mortal Kombat	917321
Crash Bandicoot	916407
Pokemon	916805
Ford Racing 2	917663

FONDOS COLOR

NOKIA - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - PANASONIC - SHARP - SAGEM - MOTOROLA
Debes tener tu móvil configurado para Wap











1078	1226	1079	1055	1223	1222	1077	1085			
1104	1192	1107	1060	1002	1111	1236	1121	1101	1151	1076
1218	1209	1206	1213	1217	1208	1216	1204	1214	1197	1212
1188	1131	1158	1123	1110	1105	1120	1194	1230	1132	1054
1117	1225	1221	1141	1106	1087	1088	1058	1108	1084	1090
1191	1148	1113	1211	1122	1063	1083	1231	1112	1149	1147
1118	1075	1089	1229	1057	1228	1103	1119	1080	1154	1153

A Pídelo por SMS (mensaje):
Envía FONDO191 y la referencia al 7667.
Ejemplo: FONDO191 1055

BUSCADOR DE FONDOS
Encuentra los fondos fácilmente

Envía FONDO191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: FONDO191 BANDERA - FONDO191 DRAGON - FONDO191 XXX

sonidos reales

SONIDO	Ref.
Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Vaca (Autentico!)	1005
Coche Formula 1	1037
Risas divertidas (Para mearse)	1033
Caballo (Suena tan real ...)	1031
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Accidente coche (La gente salta)	1011
Miau gato (Para los cariñosos)	1002
Lloros (Muy original)	1009
Avioneta (Agacha la cabeza)	1035
Gallo (Te despertaras)	1039
Disparo Laser (Videojuegos)	1018

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envia SONIDO191 y la referencia al 7667

Ejemplo: Envía SONIDO191 1006 para recibir el grito de Tarzan.

Tu móvil también los acepta: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson.

JUEGOS JAVA



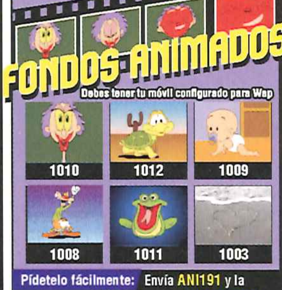
- SPEED DEVILS — Código: 1024 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, S, T, U, V, W, AE, AF, AN
- SIBERIAN STRIKE — Código: 1014 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, AF, AN
- PRINCE OF PERSIA — Código: 1017 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, O, P, Q, R, S, U, V, W, X, Y, AN
- SKATE & SLAM — Código: 1015 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, O, P, Q, R, S, U, V, W, X, Y
- SPLINTER CELL — Código: 1008 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, N, O, P, S, T, U, V, W, X, Y, Z, AA, AB, AN
- RAYMAN 3 — Código: 1018 — Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, O, P, Q, R, S, U, V, W, X, Y

Debes tener tu móvil configurado para Wap

Pidelo envíando JUEGO191 CODIGO del juego al 7667. Ejemplo: JUEGO191 1008

¿TIENES UN SIEMENS Y DESEAS BORRAR EL LOGO DEL OPERADOR?
Logo Operador — Antes / Después
Envía FONDO191 1187 y descarga el logo invisible para quitarlo.

FONDOS ANIMADOS



Debes tener tu móvil configurado para Wap

1010	1012	1009
1008	1011	1003

Pídetelo fácilmente: Envía ANI191 y la referencia al 7667. Ejemplo: ANI191 1010

MIFONDO

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!







1011	1005	1006	1012
1010	1003	1004	1001
1009	1002	1008	1013

PÍDETELOS FÁCILMENTE
1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO191 REF. FONDO y TU TEXTO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MIFONDO191 1009 Susana y lo envías al 7667, recibirás este fondo

Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos móviles que los fondos

MILOGO

¡CREA TUS PROPIOS LOGOS!

TIPOS DE LETRA		ICONOS		
Miguel 103	Miguel 112	307	346	320
来喜文友天小 101	Miguel 106	318	311	304
Miguel 104	Miguel 108	316	302	326
MIGUEL 102	Miguel 109	342	321	313
MIGUEL 107	Miguel 110	329	332	350

PÍDETELOS FÁCILMENTE
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO191 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO191 Miguel 104 311 y lo envías al 7667, recibirás este logo

Compatible con los mismos móviles que los logos normales

TOP IMAGENES

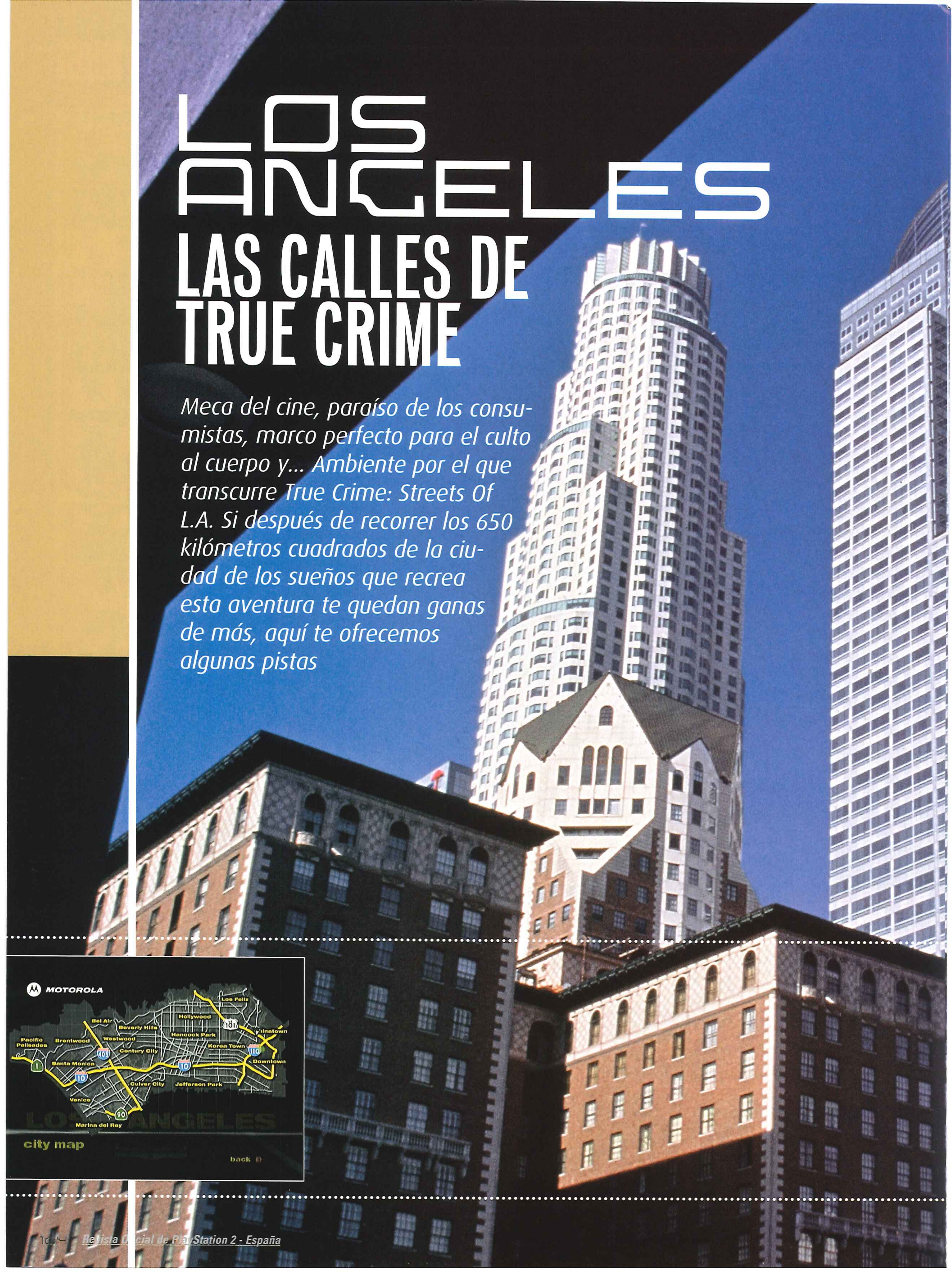
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

915396	915387	915393	915395	915390	915392	915386	915389			
915384	915388	915383	915382	915391	914019	915394	915380			
915329	913779	913703	914788	914800	914664	914922	913885	915097	915379	915385
914647	913254	915183	914138	914388	914921	914966	913880	915038	914098	913844
913846	913799	914439	915154	915013	914695	913841	914789	915315	914504	914162
914716	915332	915144	915202	915219	915177	915190	915140	914533	913700	914249
914719	915093	914983	914243	915260	915015	915025	915223	913647	913997	914282
915169	915055	913838	915007	914096	915404	915403	915402	915401	915400	913980
913929	915359	915362	914852	914692	914984	914029	913617	913646	913843	913856

A Pídelo por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN191 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN191 915329
Si prefieres también puedes hacer tu pedido llamando al 806.588.672

BUSCADOR DE IMAGENES
Encuentra las imágenes fácilmente

Envía IMAGEN191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
Ejemplos: IMAGEN191 CORAZONES - IMAGEN191 SHIN CHAN - IMAGEN191 BANDERA



LOS ANGELES

LAS CALLES DE TRUE CRIME

Meca del cine, paraíso de los consumistas, marco perfecto para el culto al cuerpo y... Ambiente por el que transcurre True Crime: Streets Of L.A. Si después de recorrer los 650 kilómetros cuadrados de la ciudad de los sueños que recrea esta aventura te quedan ganas de más, aquí te ofrecemos algunas pistas



VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Pocas ciudades en el mundo tienen la peculiaridad de poder ser, a partes iguales, odiadas o amadas por el viajero. A Los Ángeles le ocurre. Aquellos que se quedan boquiabiertos ante la inmensidad que de *eleá* (L.A.) ofrece el cine, su pasaporte más internacional, les faltará tiempo para «patearse» la ciudad. Los que busquen algo más que andar tras los pasos de las estrellas y respirar el mismo aire que respiran, lo tendrán más difícil. Aún así, imaginemos que, por arte de magia, nos convertimos en el copiloto de Nick Kang, uno de los protagonistas de *True Crime: Streets of L.A.*, y que entre misión y misión en busca de las triadas chinas y las mafias rusas, podemos darnos un respiro y absorber parte del encanto oculto de esta ciudad. Abróchense los cinturones: empieza la aventura. Prepárate para descubrir la ciudad más grande de California que pueblan más de 12 millones de habitantes.

Primera parada. A través de la importante red de autopistas y autovías de la que Los Ángeles hace gala nos conducimos hacia Hollywood. Estamos en la meca del cine. Un paseo por Hollywood Boulevard nos permite pasar frente a lugares tan emblemáticos como el teatro chino de Mann, delante del que más de 150 actores han plasmado sus huellas en el cemento de la acera. Al este del Boulevard, junto a las estrellas de bronce, se encuentra el famoso Roosevelt Hotel, el lugar que fue testigo de la primera noche de los Oscar en 1928. Uno de los recorridos más típicos por esta zona contempla una visita al exterior de las residencias de las estrellas cinematográficas que más brillan.

Desde aquí, poco hay que andar para que nos encontremos con Hollywood Bowl. En la cual, sede de la Orquesta Filarmónica de Los Ángeles, han derrochado profesionalidad artistas de la talla de Sinatra y los Beatles.

Surfistas, patinadoras que exhiben sus bellezas por los paseos marí-



H. CHAMBER OF COMMERCE



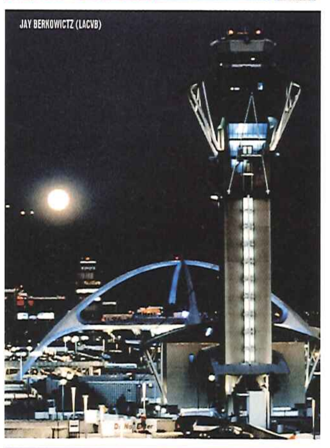
NADINE MARKOBA

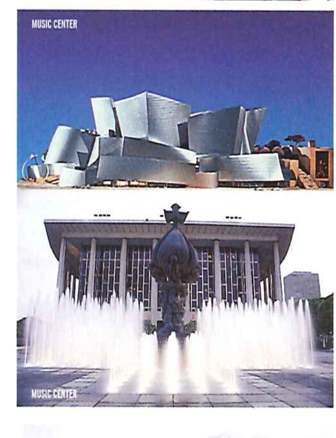
MOVERTE SIN PROBLEMAS

El aeropuerto Internacional de Los Ángeles, llamado popularmente LAX, es un centro clave de enlace con la zona Pacífico y el tercer aeropuerto del mundo en cuanto a tráfico. Lo recomendable para evitar el saturado LAX, es tomar un vuelo desde uno de los aeropuertos regionales: Burbank, John Wayne o el internacional de Ontario. Pese a que la ciudad de Los Ángeles está diseñada para los coches, no supone gran dificultad llegar al destino deseado en transporte público. La ciudad cuenta con un total de cuatro empresas de autobuses: MTA, *Big Blues Bus*, que comunica la zona Oeste de Los Ángeles; *Culver city bus*, que comunica Culver City y la zona Oeste; y Dash, que posee varios microbuses que pasan por el corazón de la urbe. El centro, Long Beach, United Station , la avenida Western, Norwalk y Redondo Beach están perfectamente comunicados por el metro. Decir Los Ángeles y decir densidad de tráfico es prácticamente lo mismo, pero como contrapartida no hay dificultad de orientarse por la ciudad, a no ser que te alejes de las arterias principales. Paralelo a estas líneas, parte de la historia de la emigración japonesa a L.A. está recogida en el *Japanese American National Museum*.



NADINE MARKOVA


JAY BERKOWICTZ (LACVB)


MUSIC CENTER

MUSIC CENTER

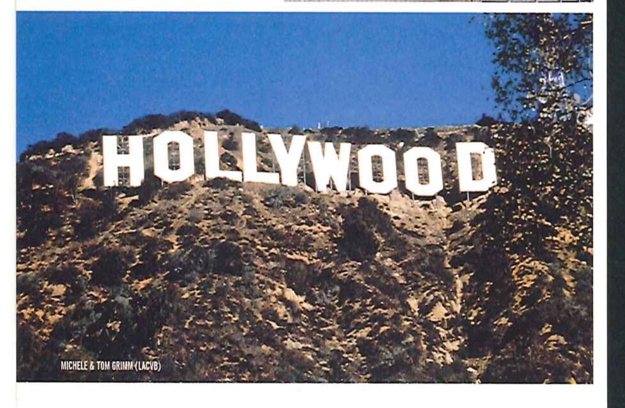


MARVIN RAND (JANM)


Algunos estudios productores de cine ofrecen recorridos al público. Del mismo modo cadenas de televisión como NBC y CBS permiten presenciar parte de su programación en el estudio

RICHARD CARROLL (LACVB)


MICHELE & TOM GRIMM (LACVB)



MICHELE & TOM GRIMM (LACVB)

timos... Los Ángeles también es sinónimo de playas. Tras conducir 30 kilómetros desde el centro de la ciudad, nos encontramos con Santa Mónica. Practicar deportes naúticos o dorarse al sol son la excusa perfecta para aquellos que ya han descubierto el resto de los atractivos de la ciudad. Si vas acompañado de niños, la visita a *Disneyland* es de obligado cumplimiento. Lo mismo que si eres un apasionado de los deportes, no has de olvidar asistir al *Great Western Forum*, cancha de juego de los L.A. Lakers.

Sin lugar a dudas, puede decirse que los consumistas natos están en el paraíso de las compras. En este campo hay de todo, para todos los gustos y bolsillos. Si a estas alturas del viaje estás casi en bancarrota, puedes comprar algunos recuerdos de la ciudad a bajo costo en Chinatown, Little Tokyo y en Olvera Street. Si lo que quieres es divertirte a la vez que te gastas algunos ahorros pásate por *Farmers Market*. Pero tengas o no tengas dinero, no has de tomar el avión de vuelta sin pasear por el área comercial más exclusiva de todo el mundo, esa por la que Julia Roberts


A 16 manzanas de la estación Union Station se encuentra el barrio de Chinatown. Sus 200.000 habitantes constituyen un auténtico núcleo social y cultural dentro de Los Ángeles



RICHARD CARROLL (LACVB)

RICHARD CARROLL (LACVB)

buscaba los modelos más elegantes para acompañar a Richard Gere en *Pretty Woman*. Nos referimos a *Rodeo Drive*, en Beverly Hills, donde las grandes firmas de alta costura y joyería atienden a ricos y famosos previa petición de hora. En el momento de comer, junto a los conocidos establecimientos de *fast-food*, si quieres llenar el estómago rodeado de lujo y glamour tu sitio es *The Polo Lounge*, en el Beverly Hills Hotel (9641 Sunset Boulevard). Los aficionados a la buena mesa dicen que sirven excelentes carnes y pescados y las mejores hamburguesas de la ciudad. Muy Modesto, es el *Mario's* (5786 Melrose Avenue), se trata de un restaurante peruano famoso por su marisco y pescado.
De no estar muy interesado en ser testigo de la imagen que del verano de L.A. ofrece la serie *Vigilantes De La Playa*: cuerpos musculosos cubiertos de aceite solar, elige la primavera (de septiembre a noviembre) para viajar. Encontrarás menos gente y tu bolsillo te lo agradecerá. Si estás dispuesto a vivir tu propio sueño americano, la página web www.lacvb.com te ofrece toda la información que necesitas a la hora de planear el viaje.

DÉCIMO ANIVERSARIO

Un año más, en el seno de la feria E3, la ciudad de Los Ángeles acogerá conferencias y mesas redondas con las más relevantes autoridades mundiales dentro del mundo de los videojuegos. La cita tendrá lugar entre los días 12 y 14 del presente mes de mayo. **Entertainment Software Association** (ESA), ha anunciado ya el programa de este evento que este año celebra su décimo aniversario. Para esta ocasión, han preparado conferencias como la que presentará Richard Marks, creador de *Eye Toy* o como la que tendrá lugar a cargo del creador de *Prince Of Persia*, Jordan Mechner. Otras presencias importantes serán la de Jason Hall, vicepresidente de **Warner Bros Interactive Entertainment**, y la de Jeff Karp, vicepresidente de *marketing* de **EA**. En las cerca de 40 sesiones que configuran el programa de conferencias de esta edición del E3 participarán 125 expertos de la industria.
El eje conductor de las mesas redondas girará en torno a los siguientes temas: las nuevas reglas del negocio de los videojuegos, sus oportunidades y desafíos y juegos On-line, móviles y portátiles. En palabras del presidente de **ESA**, Douglas Lowenstein, durante los dos días que va a durar el evento, Los Ángeles será el lugar adecuado para aprender muchas cosas sobre la industria del videojuego y sobre lo que podrá pasar con ella en el futuro. Puedes consultar toda la información relacionada con el evento en la página www.e3expo.com
Si esta cita, la misma en la que el año pasado fue presentado *True Crime: Streets Of L.A.* te atrae, puedes intentar buscar alojamiento en la página oficial del evento. Otras agencias de viajes también tienen vigentes ofertas en la ciudad más famosa de California. Es el caso de Viajes El Corte Inglés, que ofrece la estancia de nueve días y siete noches, entre el 1 de mayo y 30 de junio, por 1.382 Euros (precio por persona en habitación doble).





FREE

CASCO SHIELD

Este modelo ha sido específicamente diseñado por la firma **Catlike** para la disciplina Mountain Bike. Es de tamaño muy reducido (260 gr) y posee 17 tomas de aire para una mayor ventilación. Precio: 68 Euros

CASCO VIPER

Los modelos Viper de **Catlike** poseen una protección natural para Descenso y Freerider extremo. El caparazón es de fibra de carbono (o vidrio) y lleva un corte lateral que amplía el campo de visión (994 gr). 169-279 Euros.





GUANTES

Guantes de protección de **Fox Wear** imprescindibles para evitar cualquier tipo de riesgo:

1.- Guantes Dirtpaw rojo: 30 Euros

2.- Guantes Digit gris: 39 Euros

3.- Guantes Static negro: 35 Euros

QUÉ PONERSE...



Fox Wear dispone de una amplia gama de camisetas y pantalones freerider. Esta firma utiliza tejidos ligeros y fibras muy flexibles a la vez de resistentes. No te pierdas nuestra selección:

CAMISETAS

1.- Camiseta Race en dos colores (negro o rojo) y de diseño agresivo. 49 Euros.

2 y 3.- Jersey SFX en dos colores, negro y rojo, con refuerzos en los codos. 43 Euros

PANTALONES

1 y 2.- Short 360 en rojo o negro. 102 Euros

3.- Pantalón largo 180 en color negro y con gomas en los tobillos. 115 Euros





Mask

Stinger







GAFAS

Para que una equipación freerider esté completa, no han de faltar unas buenas gafas. **Catlike** dispone de modelos con cristales polarizados y se venden en un estuche semi-rígido donde se incluyen las gafas, dos lentes extra y una funda de tela para su transporte y limpieza.

Modelo Mask, en dos colores (blanco o negro): 58 Euros

Modelo Stinger, en dos colores (negro o transparente): 62 Euros





K2004 Maintime Team/XL (BMX)



K2004 Recon



K2004 Biker (DIRT)

BICICLETAS

Realizar descensos a velocidades superiores a los 80 Km/h no sólo es posible en Downhill Domination, pues la gama de bicicletas **GIANT Downhill DH** que aparece en el juego también la podrás encontrar en tiendas especializadas. Posee doble suspensión con recorridos de 20 cm, ideal para descensos irregulares. Asimismo, las bicicletas **K2B** ofrecen gran eficacia en su manejo: K2004 Recon (480 Euros), K2004 Maintime Team/XL -BMX- (660 Euros), K2004 Biker -DIRT (540Euros).



GIANT Donwhill DH

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

RIDER

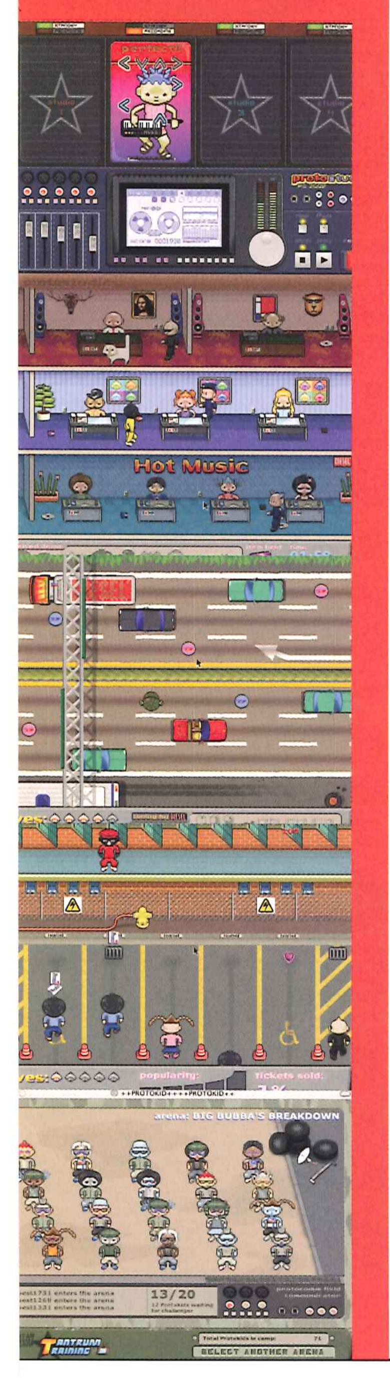


Descensos, Mountain Bike, Freerider... Disciplinas que podrás practicar en Downhill Domination, pero si decides ponerte a los mandos de un manillar no te olvides de adquirir antes una buena equipación

RODILLERAS/ESPINILLERAS
Aunque los personajes de Donwhill Domination no necesitan este tipo de protección, te recomendamos que si decides practicar este deporte no te olvides de ponerte estas Espinilleras con rodillera incluida de **Fox Wear**. 84 Euros.

PROTOKID

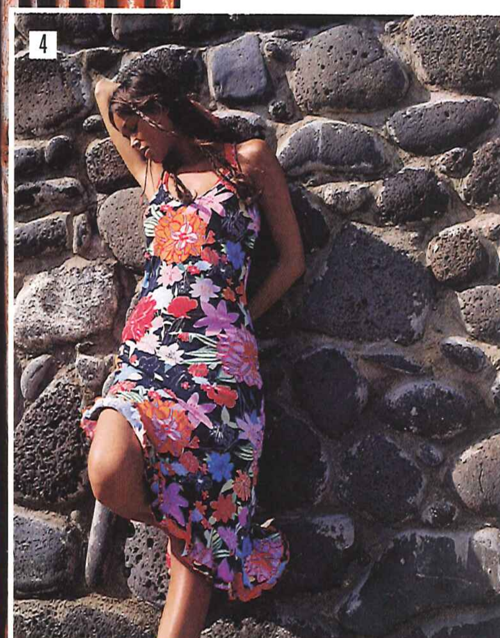
¿Estás aburrido? No sabes qué hacer... Pues visita la web que **Diesel Kids** ha diseñado (www.protokid.com) y disfruta gratuitamente de la infinidad de juegos que en ella encontrarás. Además, podrás ver la nueva colección más joven de **Diesel**. Regístrate y crea tu Protokid para poder acceder a los juegos, entre los que hallarás Studio Time, un juego musical en el que tendrás que seguir el ritmo de las melodías para pulsar correctamente las teclas que aparecen en pantalla; Concert Chaos, te reta a pasar de un lado a otro de la carretera sin que ningún auto te atropelle...




2

1


3


4


5

O'Neill sigue apostando por sus orígenes surferos para sus prendas urbanas

DESDE 1952 CREANDO MODA

Una firma con un remarcado estilo surfero que deja huella en cada una de sus colecciones de primavera/verano. Y es que, aunque **O'Neill** es el mayor referente para aquellos que practican deportes acuáticos, hoy en día no sólo se dedica a hacer trajes de neopreno, sino que también presenta prendas y accesorios para otros deportes y un catálogo urbano cómodo a la vez de elegante tanto para chico como para chica.

1.- Pantalón azul 3/4 (59 Euros), Camisa de cuadros (69,93 Euros).
2.- Pantalón azul marino 3/4 (60 Euros), Camiseta manga larga (43,05 Euros).
3.- Pantalón largo en color blanco (69,93 E), Camiseta con estampados (43,05 E).
4.- Vestido de tirantes con estampado de flores (67,20 Euros).
5.- El: Camiseta (66,99 E), Pantalón (100,59 E) Ella: Minifalda (56,20 E) Camiseta (58,90 E).


Pantalón naranja: 80,43 Euros
Camisa de cuadros: 64,68 Euros

FERNANDO ALONSO

El piloto español de la Fórmula 1 que tantos éxitos está cosechando da imagen a una colección de relojes **Sandoz**, donde la deportividad y elegancia son las premisas del diseño de esta serie especial (con edición limitada, personalizada en el reverso del reloj).



MUY RESISTENTE
Con maquinaria de cuarzo e impermeable hasta 50 metros

Disponible en tres colores y se puede elegir con o sin cronógrafo. 235 Euros con cronógrafo y 319 Euros sin cronógrafo.

ORIGINAL CAJA
El reloj se presenta en un estuche inspirado en una rueda de F1.

FORMULA ONE
Fernando Alonso es también imagen del actual juego de Formula One 2003 y de la próxima entrega de la saga que saldrá a la venta esta temporada.

CORREA DE CAUCHO
Con forma de neumático y cierre desplegable de alta seguridad.



BEYOND PARADISE, UN VIAJE POR LOS SENTIDOS

Es la primera esencia creada por **Estée Lauder** que pertenece al mundo de la fantasía. Posee un aroma radiante y polifacético idóneo para cualquier hora del día. 82 Euros (100 ml)

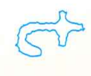




ESENCIA DE CINE

Para el rodaje del anuncio de la fragancia, **Estée Lauder** ha contado con el buen hacer del director de cine Luc Besson (El Gran Azul, El Quinto Elemento) y la voz de Madonna con el tema Love Profusion.








Campeonato de Surf

Del 22 al 30 de mayo en Anglet (Francia) se celebra la Competición Mundial de Surf de Mujeres (WCT), Roxy Jam 2004. De España estarán presentes, entre otras, Adelina Taylor y Eunate Aguirre. Este año, además de la competición, habrá lecciones de Surf, Sesiones de DJ, exhibiciones de arte... Y muchas sorpresas más.



POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Lo que nos deparará la cartelera para los próximos meses...

TROYA

Wolfgang Petersen dirige la superproducción más esperada del verano, con Brad Pitt a la cabeza de un fantástico reparto.

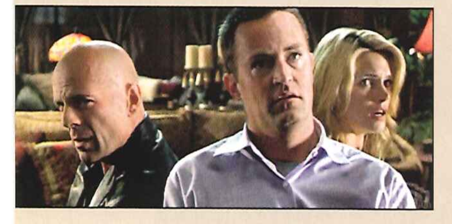
http://troymovie.warnerbros.com



THE WHOLE TEN YARDS

La secuela de *Falsas Apariencias* volverá a reunir a Bruce *Tulipán Tudesky* Willis con el nervioso Matthew Perry.

http://thewholetenyards.warnerbros.com



THE PUNISHER

El héroe más políticamente incorrecto de **Marvel** tendrá al fin una adaptación cinematográfica a su altura.

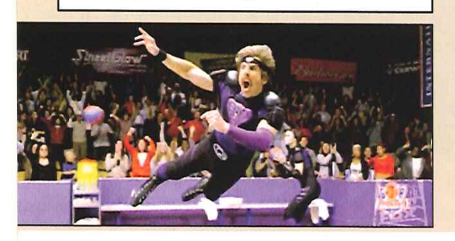
http://www.punisherthemovie.com



DODGEBALL

La última chorrada de Ben Stiller: adaptar a la gran pantalla el deporte del Balón Prisionero. El tráiler es para troncharse.

http://www.dodgeballmovie.com





JOHN TURTURRO, EL ANTAGONISTA
En esta imagen Morty (Johnny Depp), escucha con recelo los ultimátum de un hombre de campo que le acusa de plagio, un papel que interpreta John Turturro. Su personaje será el que desencadene la historia de tensión y agobio que centra esta *Ventana Secreta*.

TÍTULO ORIGINAL: SECRET WINDOW
DIRECTOR: DAVID KOEPP
GUIÓN: DAVID KOEPP, BASADO EN EL TÍTULO «SECRET WINDOW, SECRET GARDEN» DE STEPHEN KING.
REPARTO: JOHNNY DEPP, JOHN TURTURRO, MARIA BELLO, TIMOTHY HUTTON, CHARLES S. DUTTON.
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR PICTURES

POR ISABEL GARRIDO

LA VENTANA SECRETA

Otra adaptación de una novela de Stephen King

Después del éxito logrado por la crítica tras su papel en *Piratas Del Caribe* (aunque no ganara el Oscar pero sí el Globo de Oro), Johnny Depp vuelve a nuestras pantallas con esta adaptación de una historia del prolífico Stephen King. Depp interpreta a un escritor, Morty, que sufre un bloqueo creativo; un punto de partida muy recurrente en algunas obras de King (*Misery*, por ejemplo, o el genial *Resplandor*). El director y guionista David Koepp inyecta a la película, apoyándose en la histriónica interpretación de Depp y ¿por qué no decirlo? también de su particular físico algo infantil, un tono jocoso que nos recuerda el particular y cínico modo de escribir de King.

No podía faltar algún que otro muerto en una historia de Stephen King

TÍTULO ORIGINAL: SCARY MOVIE 3
DIRECTOR: DAVID ZUCKER
GUION: PAT PROFT / CRAIG MAZIN
REPARTO: ANNA FARIS, CHARLIE SHEEN, LESLIE NIELSEN, QUEEN LATIFAH, SIMON REX, EDDIE GRIFFIN, GEORGE CARLIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA INTERNATIONAL

POR B.S.

SCARY MOVIE 3

David Zucker hace trizas los últimos éxitos del cine de terror

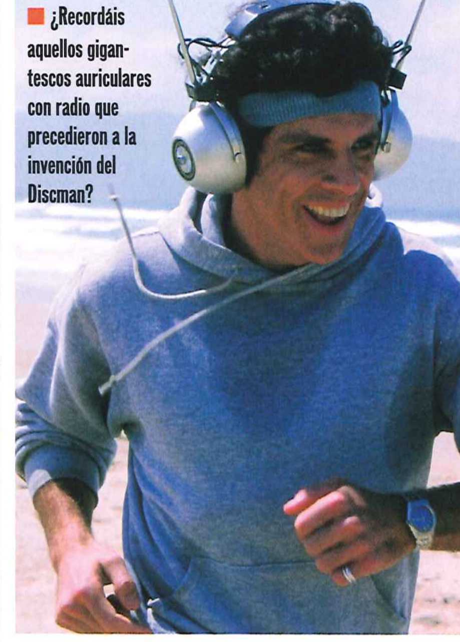
Tras dos entregas bajo la batuta de los hermanos Wayans, la franquicia *Scary Movie* ha recaído en las mejores manos: las de David Zucker. Junto a su hermano Jerry y Jim Abrahams (los célebres ZAZ), creó una escuela de humor (*Aterriza Como Puedas, Top Secret!, Hot Shots*) de la que *Scary Movie* resultó ser una de sus alumnas más aventajadas. El guión de Pat Proft (otro clásico) se ríe de forma salvaje de éxitos recientes del cine de terror (*The Ring, Señales, Los Otros*) y de otros géneros (*Matrix, 8 Millas*). No es de extrañar que sean dos antiguos compinches de los ZAZ, Charlie Sheen y Leslie Nielsen, los que logran los momentos más divertidos de la película.



La trama de Scary Movie 3 mezcla elementos de Señales con The Ring, e incluso de The Matrix (Queen Latifah interpreta a Oráculo)

CINE
Lo mejor de la cartelera

Por supuesto, junto a Starsky y Hutch no podría faltar el Ford Gran Torino, uno de los iconos de los 70



¿Recordáis aquellos gigantescos auriculares con radio que precedieron a la invención del Discman?

POR BRUNO SOL

STARSKY & HUTCH

Una forma diferente, y divertida, de homenajear un clásico de TV

TÍTULO ORIGINAL: STARSKY & HUTCH
DIRECTOR: TODD PHILLIPS
GUIÓN: T. PHILLIPS, S. LONG, J. O'BRIEN
REPARTO: BEN STILLER, OWEN WILSON, SNOOP DOG, VINCE VAUGHN, JULIETTE LEWIS, JASON BATEMAN, AMY SMART, CARMEN ELECTRA
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA INTERNATIONAL

Al ver la película de Todd Philips, uno se pone a temblar al conocer los planes de los estudios de adaptar a la gran pantalla otros éxitos televisivos, como el *Equipo A* o *The Dukes Of Hazzard*. Y es que lejos de utilizar el original para concebir un rutinario espectáculo de acción (como sucedió con los *Hombres De Harrelson/SWAT*), Phillips recurre a Stiller, Wilson y su *Ford Gran Torino* para cachondearse de la década de los 70: de su vestimenta, de su mentalidad, de los avances tecnológicos de la época... Además explota la sospechosa «amistad» entre Starsky y Hutch en una serie de *gags* realmente divertidos, como la entrevista en la cárcel con Will Ferrell, convertido en un presidiario obsesionado con los dragones y los ombligos masculinos. ***Starsky & Hutch*** no es alta comedia, pero no podíamos esperar otra cosa del director de esa pequeña joya llamada *Aquellas Juergas Universitarias*. Como aquella, esta película encontrará su público entre aquellos que no tengan prejuicios a la hora de entrar en el cine con la única finalidad de reír como descosidos. Y si nos han hecho troncharnos con ***Starsky & Hutch***, ¿imagináis lo que podrían hacer con *El Coche Fantástico*? Ese Devon, maquillado como una puerta...



AQUELLOS MARAVILLOSOS 70

Los guionistas de ***Starsky & Hutch*** no dejan títere con cabeza en esta parodia de la serie de TV. Está todo: desde las rebecas de punto de Starsky a sus saltos imposible por las azoteas. Incluso aparece Huggy Bear, aunque esta vez interpretado por el rapero Snoop Dog (Antonio Fargas ya no estaba para esos trotes).

POR B.S. **EL SITE DEL MES** http://www.shaolinsoccer.com

Shaolin Soccer
O como sería la serie de anime Campeones, rodada en imagen real

Después de una larga espera, la última sensacion del cine asiático ha llegado a la cartelera de **EE.UU.** Una espectacular película de fútbol al estilo *Captain Tsubasa* (Campeones), en el que los equipos desarrollan todo tipo de acrobacias imposibles y *chuts* fantásticos (¡está incluso el tiro de tigre de Mark Lenders!). Aún se desconoce cuando llegará ***Shaolin Soccer*** a España (si lo hace), pero en esta web podrás ver el tráiler y disfrutar con animaciones de *Flash* que muestran las habilidades de los futbolistas.



■ Willem Dafoe es otra de las lujosas aportaciones que ofrece El Mexicano a la trilogía de El Mariachi

DIRECTOR: ROBERT RODRÍGUEZ
REPARTO: ANTONIO BANDERAS, JOHNNY DEPP, SALMA HAYEK, WILLEM DAFOE, MICKEY ROURKE, RUBEN BLADES, DANNY TREJO, CHEECH MARIN
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO
P.V.P.: 21 €

por Bruno Sol

EL MEXICANO

Antonio Banderas vuelve a poner México patas arriba...

Robert Rodríguez se permitió un descanso en su saga de aventuras familiares *Spy Kids* para retomar el personaje que le dio la fama: el Mariachi. Ocho años después de *Desperado*, Antonio Banderas retoma el rol de músico vengador junto a Salma Hayek y los inevitables Danny Trejo y Cheech Marin (importa poco que estos dos últimos ya murieran en la anterior entrega). A ellos se les une en ***El Mexicano*** un deslumbrante plantel de secundarios (Johnny Depp, Willem Dafoe, Mickey Rourke) con los que Rodríguez jamás soñó trabajar cuando realizó en 1992 *El Mariachi* con sólo 7.000 dólares. Aunque el presupuesto de ***El Mexicano*** es astronómicamente superior, la mecánica argumental no varía demasiado, salvo por la participación de Depp, que interpreta en el filme a un peculiar agente de la CIA con dos obsesiones: comer Puerco Pibil y mantener la estabilidad en México a cualquier precio. La trama de la película va creciendo en intensidad a medida que avanza el metraje, rozando en más de un momento el caos absoluto, entre tiroteos de creciente intensidad (que son lo mejor de la película).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

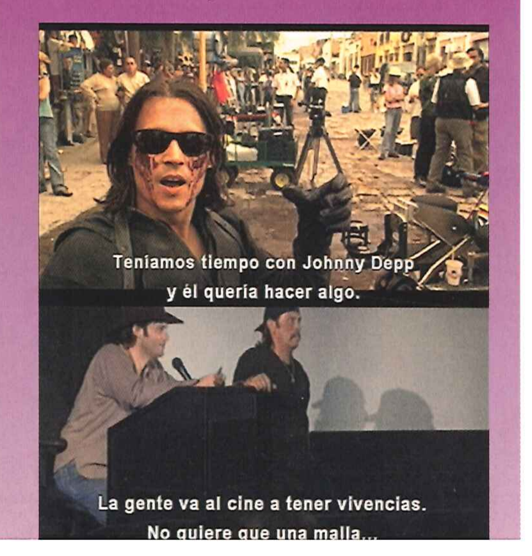
Comentarios de audio del director (subt. en castellano), 8 escenas eliminadas, 6 documentales (*Diez minutos en clase de cocina, En los Estudios Troublemakers, El cine ha muerto: una tarde con Robert Rodriguez, El viaje del antihéroe, El bueno, el malo y el sanguinario: los efectos de KNB*), tráilers, filmografías, contenidos DVD-ROM.

VALORACIÓN: 4/5

Al igual que sucedía en *Piratas Del Caribe*, Johnny Depp (en teoría en un rol secundario) se erige como la estrella absoluta de ***El Mexicano***. Su memorable interpretación del agente Sands eclipsa

EXTRAS VARIADOS Y MUY INTERESANTES

Este DVD ofrece una cantidad y calidad de extras superior a otros lanzamientos denominados «de coleccionista». Además de los comentarios de audio y escenas eliminadas, añade documentales de gran interés, incluido una conferencia de Rodríguez acerca del avance técnico y artístico que supone el uso de cámaras digitales en detrimento del celuloide.



Salma Hayek tiene un papel mucho más activo en El Mexicano que en Desperado

¡A COCINAR CON ROBERT RODRÍGUEZ!

El director de ***El Mexicano*** nos enseña en este documental cómo cocinar el plato que vuelve loco al agente Sands: Puerco Pibil. De forma sencilla y divertida, Rodríguez nos adentra en su filosofía gastronómica: «ya que vas a tener que comer a lo largo de toda tu vida, al menos hazlo bien...»

a Banderas, Dafoe y al resto del reparto, entre cuyas filas podemos encontrar a Enrique Iglesias. Rodríguez no es Peckinpah, ni ***El Mexicano*** es *La Jungla De Cristal*, pero cumple con su objetivo de divertir (y aturdir) al espectador. Es una pena que el director de origen mexicano no sepa trasladar la imaginación y el talento visual demostrado en *Spy Kids* a este rutinario filme de acción. Esa trilogía, aunque destinada a niños, demostró a los mayores que Robert Rodríguez es capaz de mucho más.

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa



DIRECTOR: YIMOU ZHANG
REPARTO: JET LI, TONY LEUNG CHIU-WAI, MAGGIE CHEUNG MAN-YUK, ZHANG ZIYI, CHEN DAO MING, DONNIE YEN
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL, MANDARÍN, HÚNGARO 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, BÚLGARO Y HÚNGARO

P.V.P.: 21 €

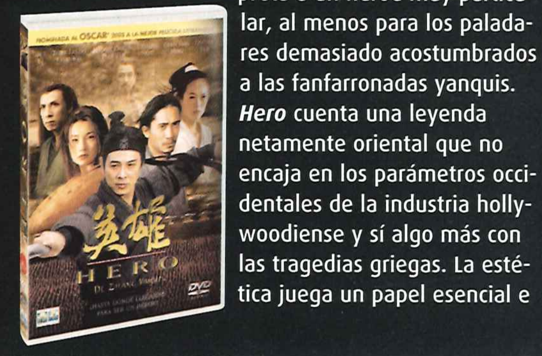
Las espectaculares coreografías de artes marciales necesitaron algún que otro artificio

por Isabel Garrido

HERO

El incansable Jet Li vuelve al cine chino con una leyenda al estilo de «Tigre y Dragón»

Jet Li hace una incursión en el cine chino después de haber probado fortuna con éxito en títulos estadounidenses de acción. En este *Ing Hou* (es decir, ***Héroe*** en chino mandarín) película de Yimou Zhang, Li interpreta a un héroe muy particular, al menos para los paladares demasiado acostumbrados a las fanfarronadas yanquis. ***Hero*** cuenta una leyenda netamente oriental que no encaja en los parámetros occidentales de la industria hollywoodiense y sí algo más con las tragedias griegas. La estética juega un papel esencial e imprescindible en el devenir del argumento que transcurre con una cadencia pausada y rítmica a pesar de las batallas y los frenéticos combates de *kung fu*.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Making Of, fotografías, reportaje sobre Jet Li, filmografías, videojuego... Para curiosos empedernidos.

VALORACIÓN: 5/5
El colorido, la música, la composición en cuadro de las distintas secuencias, las impresionantes y fantásticas coreografías lucen sus mejores galas gracias a la tecnología digital como no podía ser menos.

EXTRAS

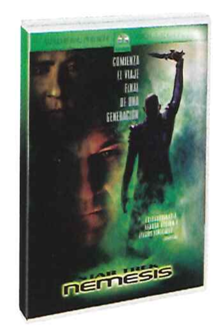
La magia del cine tiene los ingredientes necesarios que hacen posible ilustrar con imágenes esos vuelos imposibles que se insertan en medio de las batallas que inundan las leyendas clásicas de la Antigua China. El *Making Of* de los contenidos adicionales nos desvela los secretos estéticos de las luchas a espada.



por B.S.

STAR TREK: NEMESIS

El «punto y final» a la Nueva Generación de Star Trek... Por el momento



DIRECTOR: STUART BAIRD
REPARTO: PATRICK STEWART, JONATHAN FRAKES, BRENT SPINER, LEVAR BURTON, RON PERLMAN, TOM HARDY
GÉNERO: FANTÁSTICO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, CROATA, GRIEGO,

P.V.P.: 23,95 €

Para la décima, y presumiblemente última, entrega cinematográfica de *Star Trek*, **Paramount** reclutó a Stuart Baird, prestigioso montador, que en contadas ocasiones ha dado el salto como director (*Decisión Crítica*, U.S. Marshalls). Aunque indudablemente posee más talento que Jonathan Frakes (el actor que interpreta a Riker, reciclado en director en los dos anteriores largos *Star Trek*), Baird ha tenido que bregar con una trama tan oscura como rácana en secuencias de acción.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios del director, 4 documentales. escenas eliminadas galería de fotos.

VALORACIÓN: 3/5
Nemesis es entretenida, pero *Star Trek: Primer Contacto* sigue siendo la mejor de las películas inspiradas en la Nueva *Generación*. Los *Borg* son unos enemigos mucho más interesantes que los *Remanos* y su clon de *Picard*.





UN CARGAMENTO DE EXTRAS

Tratándose de *Star Trek*, siempre cabe barajar la posibilidad de una futura edición especial, pero ***Star Trek Nemesis*** ofrece, de salida, un buen número de interesantes extras, incluyendo escenas eliminadas, 4 documentales y los comentarios del director Stuart Baird (todo ello subtitulado en castellano).

por I.G.

LÁGRIMAS DEL SOL

Bruce Willis y Monica Bellucci en plena guerra civil nigeriana



DIRECTOR: ANTOINE FUQUA
INTÉRPRETES: BRUCE WILLIS, MONICA BELLUCCI, TOM SKERRITT, FIONULLA FLANAGAN.
GÉNERO: ACCIÓN/BÉLICO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS DOLBY DIGITAL 5.1., INGLÉS 2.0 Y CASTELLANO 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS (TAMBIÉN LOS CONTENIDOS ADICIONALES)

P.V.P.: 20.99 €

A Bruce Willis, que interpreta a un aparentemente inflexible teniente estadounidense, le encargan sacar de la selva nigeriana a una altruista doctora (Monica Bellucci). Las cosas se complican, claro, porque la doctora quiere salvar a todos los civiles nigerianos antes de que llegue el terrible ejército rebelde. Tensión sexual (o sensual) entre Willis-Bellucci y alguna secuencia bélica que puede herir la sensibilidad del espectador más susceptible.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
A pesar de resultar exagerada (con respecto a la realidad) la preocupación yanqui por África y su gente, en los extras sí que se muestra un interés real por hacer saber al mundo lo mal que está el continente negro (a veces se nos olvida): comentarios del director, del guionista, *Making Of*, testimonios reales de refugiados africanos, escenas eliminadas, mapa interactivo de África para saber donde está Nigeria.

VALORACIÓN: 5/5
Un argumento sólido basado en una huida que va desvelando informaciones ocultas poco a poco, consigue mantener la atención del espectador. Buena fotografía y sonido que ganan gracias al «digital».

NOTICIAS

por Bruno Sol

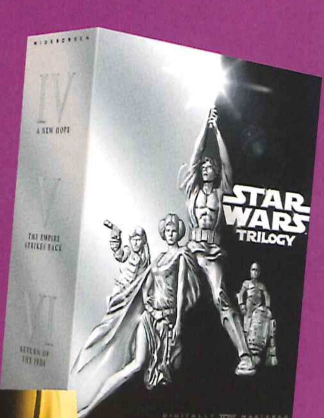
ZONA-1

El lanzamiento de la trilogía Star Wars en DVD sigue dando mucho que hablar...



ASÍ SERÁN LOS PACKS STAR WARS EN EE.UU.

La Red sigue echando chispas cada vez que se hacen públicos nuevos datos sobre el lanzamiento de la trilogía *SW*, y más aún desde que se hicieron públicas las imágenes de los dos packs que llegarán a EE.UU en septiembre. Los coleccionistas podrán elegir entre dos modelos de caja: dorada para la versión Full Screen y plateada para la versión Wide Screen. En ambos casos, la caja reproduce por una cara el casco de Darth Vader y en la otra recrea el famoso póster de 1978. Además se han hecho públicos los comentarios de audio que incorporará cada DVD. *Una Nueva Esperanza*: comentarios de George Lucas, Ben Burtt, Dennis Muren y Carrie Fisher. *El Imperio Contraataca*: comentarios de G. Lucas, Irvin Kershner, Lawrence Kasdan, B. Burtt, D. Muren y C. Fisher. *El Retorno Del Jedi*: G. Lucas, L. Kasdan, B. Burtt, D. Muren y C. Fisher. Y también se ha revelado información del 4° DVD, el de extras. Incluirá un documental llamado *Star Wars The Independent Films*, tres *featurettes*, un documental de 1977 y una galería de pósters y bocetos.



El pack Star Wars llegará a EE.UU. en dos colores diferentes (oro o plata, dependiendo del formato de pantalla elegido por el comprador), para ruina de los coleccionistas de la saga galáctica de George Lucas.



Esto obligará a los fans a desembolsar 120 $ (60 $ el pack aproximadamente) si quieren llevarse ambos modelos de packs. Sólo por ver el casco dorado de Darth Vader, merece la pena la edición a pantalla completa, aunque su imagen mutilada es un crimen para los amantes del cine.

por Bruno Sol

DE LA TV AL DVD

Disfruta a lo grande de tu serie favorita

Un reciente estudio de mercado en EE.UU. reveló hace poco que el futuro del DVD pasa por la edición de clásicos de la televisión. Tanto allí como en Inglaterra se ha desatado una auténtica fiebre por llevar al formato digital todo tipo de clásicos catódicos (el último ejemplo, la serie de animación *Los Picapiedra* o *La Isla de Gilligan*). En España tampoco podemos quejarnos. Desde hace tiempo llegan hasta nosotros inmejorables ediciones de nuestras series favoritas. A partir del 5 de mayo, **20th Century Fox Home Ent.** pondrá en circulación nuevas entregas de dos de ellas. La 3ª Temporada de *Buffy Cazavampiros* (74,99 Euros) ofrecerá 22 episodios y diversos contenidos adicionales, como comentarios de audio, guiones de los episodios 3, 6, 8 y 9, cinco documentales y galería de fotos. La sensación televisiva *24* regresa también al formato DVD en una 2ª Temporada, tan intensa como la primera. 24 horas ininterrumpidas de suspense con Kiefer Sutherland, distribuidas en 6 DVD, el séptimo estará reservado a los extras: 45 escenas inéditas, una secuencia multiángulo, tres documentales y comentarios de audio. Por su parte, **Paramount** prepara una gran sorpresa para finales de Mayo: *Shogun*. La memorable miniserie inspirada en el bestseller de James Clavell llegará en 5 DVD (con 526 minutos de metraje) con 3 documentales históricos acerca de Japón, *Making Of* y comentarios del director, Jerry London.

A partir del 5 de mayo podrás encontrar en tu tienda favorita la tercera temporada de Buffy y la continuación de 24, una de las sensaciones televisivas de la temporada

El clásico televisivo de Richard Chamberlain llegará en una lujosa edición



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: ....

C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):



El dibujo digital parece el futuro para compañías tan históricas como Disney

Kate Hudson en esta ocasión en una historia de época. La joven actriz ha tocado todos los géneros en muy poco tiempo



Samuel L. Jackson con un atuendo poco convencional: un negro yanqui con falda escocesa a lo Braveheart

por I.G.

BUSCANDO A NEMO



DIRECTOR:
JOHN LASSETER
GÉNERO:
ANIMACIÓN DIGITAL
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **2 DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1 EX. CASTELLANO EN DTS. (TAMBIÉN EXTRAS EN INGLÉS Y CASTELLANO 2.0).**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS E INGLÉS PARA SORDOS.
LOS EXTRAS: **ALEMÁN, ESPAÑOL Y HEBREO.**
P.V.P.: **21,95 €**

Seguro que las pasadas navidades muchos niños pidieron a los Reyes Magos un pez en vez de un perro o un gato. La culpa la tuvo el revoltoso Nemo, un pez payaso con una aleta «a la virulé», que se pierde en el Océano para desesperación de su padre.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Un disco entero con todo tipo de extras como escenas eliminadas, un corto, juegos, documentales, etc.

VALORACIÓN: 5/5
Un producto redondo: buen precio para una edición completa e interesante para todos.

por I.G.

LAS 4 PLUMAS



DIRECTOR:
SHEKHAR KAPUR
REPARTO: **HEATH LEDGER, KATE HUDSON, DJIMON HOUNSOU**
GÉNERO: **AVENTURAS**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
LAUREN VIDEO HOGAR
TIPO DE DVD: **DVD-5**
IDIOMAS: **CASTELLANO, DOLBY DIGITAL DTS, INGLÉS**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: **24,01 €**

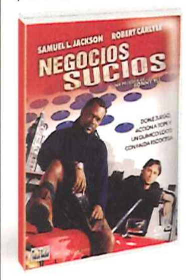
Un ramillete de actores jóvenes interpreta esta historia épica en la que ante todo impera la amistad, el honor y un montón de buenas intenciones al más puro estilo de «caballeros británicos». Excepcional la fotografía

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Imágenes del rodaje, biofilmografías, entrevistas, tráiler, *spots* de televisión, fichas técnicas y artísticas.

VALORACIÓN: 3/5
Aunque pasó sin pena ni gloria en cine, se trata de una película que podría haber merecido algo más de atención.

por I.G.

NEGOCIOS SUCIOS



DIRECTOR:
RONNY YU
INTÉRPRETES: **SAMUEL L. JACKSON, ROBERT CARLYLE, EMILY MORTIMER, SEAN PERTWEE**
GÉNERO:
ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD-5**
IDIOMAS:**CASTELLANO 5.1, INGLÉS DOLBY SURROUND**
SUBTÍTULOS: **ESPAÑOL**

P.V.P.: **14,99 €**

Película británica que nos recuerda en algunos momentos a *Snatch*. Samuel L. Jackson y Robert Carlyle son los protagonistas de esta cinta sobre los bajos fondos ingleses contado con cierto sarcasmo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Tráilers, filmografías, ficha técnica, galería fotográfica, reportaje de televisión.

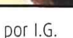
VALORACIÓN: 3/5
Curioso producto en el que invierte el propio Samuel L. Jackson. Acción británica, sin tanta espectacularidad como la yanqui, pero con una estética siempre más psicodélica.



John Wayne y William Holden en una película de John Ford... ¿Acaso se puede pedir más?



Gary Oldman, Michael J. Fox, Kurt Russell y Chris Cooper dan vida a la última locura del guionista de Regreso Al Futuro



Lo del garaje del título va por esos lugares de ensayo improvisados de los principiantes de la música

por B.S.

MISION DE AUDACES

DIRECTOR:
JOHN FORD
REPARTO: **JOHN WAYNE, WILLIAM HOLDEN, CONSTANCE TOWERS,**
GÉNERO: **WESTERN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD 9**
IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO (TODOS EN MONO)**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS

P.V.P.: **17,99 €**

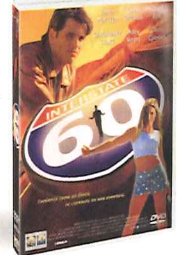
La única película de John Ford ambientada en la Guerra de Secesión combina acción, drama y comedia como sólo El Maestro sabía hacerlo. Muchos críticos la siguen tachando de obra menor, pero ofrece momentos memorables como la secuencia de la cena entre Wayne, Constance Towers, Holden y el resto de oficiales (Ding, Dong, Ding, Dong...)

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5
Tráiler original de cine.

VALORACIÓN: 4/5
No es una de sus obras más celebradas, pero sigue siendo una peli de John Ford. Y punto.

por B.S.

INTERSTATE 60



DIRECTOR:
BOB GALE
REPARTO: **JAMES MARSDEN, GARY OLDMAN, CHRISTOPHER LLOYD, AMY SMART, CHRIS COOPER, MICHAEL J. FOX, KURT RUSSELL**
GÉNERO: **COMEDIA**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS SURROUND**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: **14,99 €**

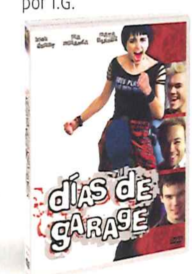
El subtítulo original *Episodios En La Carretera* resume perfectamente la estructura narrativa de esta *road movie* de corte fantástico, escrita y dirigida por Bob Gale, autor junto a Robert Zemeckis, de la trilogía *Regreso Al Futuro*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Ocho escenas eliminadas, *Making Of*, Tomas Falsas, Documental, Galería de Fotos, tráiler de cine y filmografías.

VALORACIÓN: 4/5
Con poco presupuesto y buenos amigos, Gale crea una original y divertida comedia llamada a ser un título de culto.

por I.G.

DIAS DE GARAJE



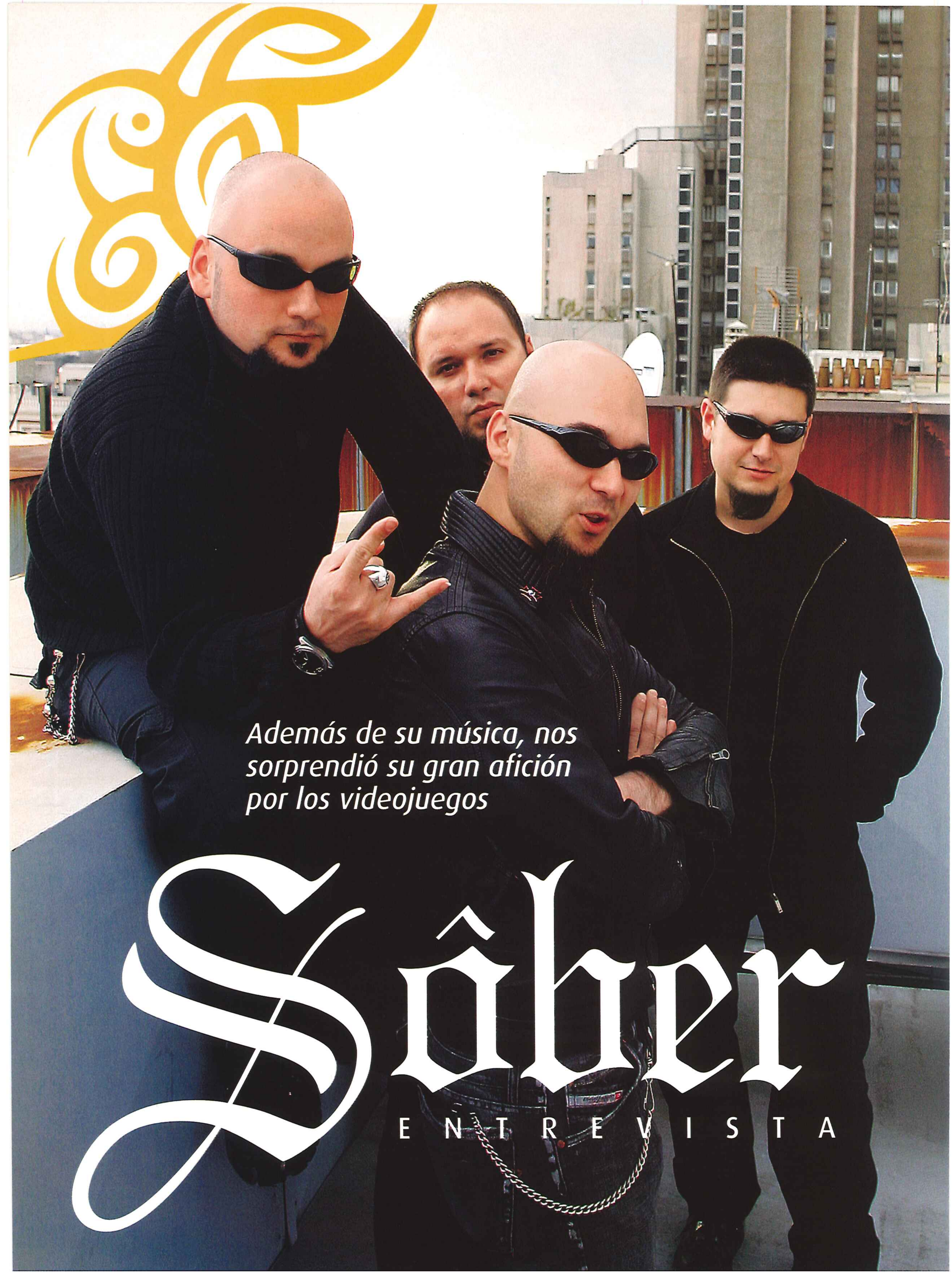
DIRECTOR:
ALEX PROYAS
REPARTO: **KICK GURRY, MAYA STANGE, PIA MIRANDA**
GÉNERO:
COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN:
AUSTRALIA
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX
TIPO DE DVD: **DVD-5**
IDIOMAS: **CASTELLANO E INGLÉS AMBOS EN 5.1**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO

P.V.P.: **19,99 €**

Alex Proyas se desmarca de sus dos grandes éxitos anteriores (*Dark City* y *El Cuervo*) para contarnos una historia más terrena sobre un grupo de música australiano que quiere, como todos, que su música llegue al público.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Echamos de menos algún testimonio o un *Making Of* aunque por el tema no sea tan espectacular como las películas de acción o ciencia ficción.

VALORACIÓN: 2/5
Para un público muy especial, aunque la interpretación puede saborearla cualquiera.


Además de su música, nos sorprendió su gran afición por los videojuegos
Sôber
ENTREVISTA

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: ALFONSO SERRANO

MÚSICA
La actualidad musical al completo

UN REFLEJO DE LA REALIDAD

Desde *Morfología* a *Paradÿsso* habéis sacado un disco por año (2000-2002), ¿por qué de repente dos años de parón?
Carlos: Propiamente dicho no ha sido un parón, porque este tiempo se debe más que nada a lo bien que funcionó *Paradÿsso*, nos dio juego a estar de gira todo el 2002 y el 2003. Por eso no teníamos mucha prisa por sacar *Reddo*, porque la gente tenía todavía muchas ganas de seguir viéndote en directo y para nosotros, claro, era todo un lujo. Fue un disco muy ascendente, incluso se ha conseguido el disco de Platino hace poco, y por eso nos ha dado juego a estar un año sin sacar un nuevo disco.

¿Y qué habéis estado haciendo durante este tiempo?
Jorge: Sobre todo hemos estado de gira, ofreciendo nuestra música en directo que es lo que realmente nos gusta hacer y como mejor nos sentimos. Y, al mismo tiempo, hemos ido componiendo *Reddo*. Realmente ha sido un trabajo complicado porque durante la gira 2002-03 no ha habido casi descanso.

¿Cómo suena Reddo?
Antonio: *Reddo* quizá sea el álbum resumen de todos los anteriores. Tiene un poco de *Morfología*, un poco de *Synthesys* y un poco de *Paradÿsso*. Es muy homogéneo, el que reúne más cualidades de *Sober*; mucha fuerza, mucha más melodía que nunca y más dinámico.

¿Qué novedades habéis incluido?
Alberto: Hemos incluido bastantes secuencias electrónicas, más cuerdas, violines..., que en el anterior y eso nos da pie a que haya un quinto miembro en concierto, que es el que dispara, mete los teclados...

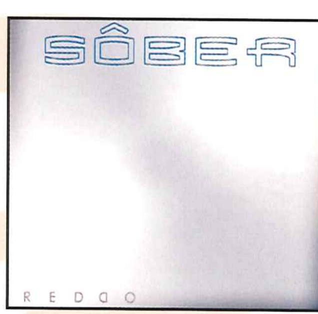
¿Por qué Reddo? ¿Qué queréis decir con esta palabra?
Carlos: *Reddo* significa Reflejo, es un título muy conceptual. Todo lo que es la portada, el interior del libreto y las letras tiene mucho que ver con el significado de la palabra porque el eslogan quiere decir más o menos que mires dentro de ti y que te veas reflejado en el disco, y que te sientas muy identificado con todas las letras y experiencias que se cuentan.

La elección de Scott Humphrey (Metallica, Rod Zombie...) para las mezclas ha sido vuestra, ¿qué ha aportado al disco final?
Antonio: Sin duda ha aportado lo que nosotros buscábamos, guitarras contundentes, y le ha dado un toque muy extranjero. Creo que este disco puede competir perfectamente con otros discos fuera de nuestras fronteras que tienen producciones más caras.
Jorge: creo que al haberlo grabado y producido en nuestro estudio en Madrid (Cube) y luego mezclado fuera le ha dado una calidad superior.

Nada más salir a la venta Reddo (16 de abril) se colocó en el número 2 en las listas de venta ¿Cómo lo veis?
Alberto: Nos hizo mucha ilusión el hecho de entrar con tanta fuerza, creemos que la respuesta del público ha sido consecuente con el trabajo que hemos realizado, pero realmente es una cosa que a nosotros no nos afecta demasiado. Lo importante es que hacemos la música que queremos y entrar en el número 2 te da subidón porque ves una respuesta positiva en la gente.

La cuestión es que tenéis la agenda muy apretada, ¿no?
Alberto: Claro, porque donde de verdad disfrutamos es en directo y, el hecho de estar en una posición tan alta en la lista de la FYVE, te da la oportunidad de tener más conciertos. A partir de ahora tenemos una media de 3 conciertos por semana.

¿Qué es lo que se puede ver en un directo de Sober?
Carlos: Sin duda es algo que estamos cuidando mucho para ofrecer un buen espectáculo. Además, con todo lo que supone este disco y lo que representa para nosotros queremos dar a nuestro escenario el toque *Reddo*; de espejos, ambiente frío, una escenografía donde no haya amplificadores... Que sea un poco más minimalista.



REDDO

Sober define cada una de las canciones de su último trabajo
Una Hora Más: es muy enérgica, con este tema abrimos el concierto / Cientos De Preguntas: la más crítica / El Hombre De Hielo: es muy romántica / La Nube: hace referencia a los maltratos, sin duda es muy dura / Penitencia: la más alegre del disco / Solo: la más triste / Lo Perdí: es la más Morfología / Reflejo: Es una canción retrospectiva, la definición del disco / La Burbuja De Cristal: La peor pesadilla / 12+1: una crítica social, habla del problema de los mejicanos... / Blanco y Negro: es la más rockera.

«NOS GUSTARÍA COMPONER LA MÚSICA DE UN VIDEOJUEGO, DE COCHES O DE TERROR COMO SILENT HILL»

DEL ESCENARIO A LOS VIDEOJUEGOS

¿Quién de los cuatro es el más jugón?
Jorge: Yo estoy muy viciado, estoy jugando mucho. Pero creo que Antonio es el más jugón, porque tiene muchos juegos. Es cierto que cuando era más joven no me atraía, pero de hace cinco años para adelante juego muchísimo. Ahora estoy con *The Getaway*...
¿Cómo veis la evolución de los videojuegos?
Antonio: Es alucinante, desde que empezaron los videojuegos, con el típico de *Ping Pong* del Spectrum, hasta lo que hay ahora es increíble.
Carlos: Cada vez se supera más. Estoy esperando a que salga la consola pequeñita de **Sony**, la **PSP**.
Jorge: Evoluciona a la vez que los nuevos tiempos.
¿Consideráis los videojuegos como un séptimo arte?
Jorge: Incluso más importante, porque es más participativo que una película, por ejemplo.
¿Os gustaría componer la música de un videojuego?
Todos: Por supuesto...
¿A qué tipo de juego?
Carlos: De coches.
Jorge: De miedo, como un *Silent Hill.*
¿Cuáles son los requisitos que debe reunir el juego perfecto?
Antonio: Sobre todo que sea fácil de jugar, que no tengas que estar entrenando en las primeras pantallas durante horas y que el nivel de dificultad vaya progresando.
¿Cuál es el juego que ha dejado huella en vuestra memoria?
Antonio y Alberto: La saga de *Tomb Raider*.
Carlos y Jorge: *Medal Of Honor*.
Carlos: Aunque el último *Medal Of Honor* me ha decepcionado un poco, es demasiado sencillo, me lo pasé en una semana.
¿Habéis probado a jugar los cuatro a la vez?
Carlos: Con la **Play** no, pero con una portátil nos hemos conectado los cuatro para jugar al *Roland Garros*.
Jorge: Así hemos pasado horas jugando en la furgoneta cuando hemos estado de gira.
Antonio: Nos picábamos mucho.
Alberto: Pero tenía un fallo, el que tenía el cartucho insertado en la consola jugaba con ventaja porque era más rápido en los movimientos.

CUESTIÓN DE GUSTOS...

Sus videojuegos favoritos
Jorge:
Medal Of Honor / Wolfenstein / Grand Theft Auto
Carlos:
Medal Of Honor / Moto Race / Gran Turismo
Antonio:
Tomb Raider / Medal Of Honor / Splinter Cell
Alberto:
Tomb Raider / Metal Gear Solid / Los juegos de Abe



De Izda. a Dcha.: Alberto, Jorge, Antonio y Carlos echaron unas partidas a Mashed, un fascinante arcade de conducción multijugador.

EN DIRECTO. LAS VENTAS 1 DE JULIO 2003

HOMBRES G

Después del éxito de su reaparición, los chicos de David Summers atacan con nuevo DVD.



Este DVD servirá para que muchos descubran una de las bandas más influyentes de la historia del Pop español

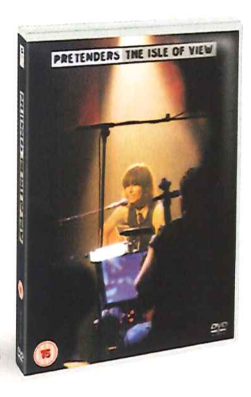
CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 / DOLBY DIGITAL 2.0
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: DRO

Noticia: tras lustros de implacable dictadura setentera, lo nuevo es el revival 80s. El «Jevi patillero», los calentadores de pantorrilla, la ropa en tonos fluorescentes, las camperas, el plástico, los grupos de Pop dicharachero-humorístico... Abre el fuego el renacido combo del barrio de Salamanca. Su debut en DVD ofrece una completa visión del triunfal concierto de reencuentro con su enfervorizado público, pasando revista a sus éxitos, estrenando las canciones de su último álbum y demostrando la insólita vigencia, casi 20 años después, de sus saltarinas tonadas juveniles (las más celebradas por el respetable). El próximo súper-ventas de un mercado nacional en franca progresión. A seguir así.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Un extenso documental (El Año Que Vivimos Peligrosamente) y el último vídeo-clip del grupo. Bien.

VALORACIÓN: 3/5
David Summers y los suyos triunfan de nuevo en su plaza favorita. Con una selección de canciones milimétricamente dispuesta para garantizar el solaz del público asistente, los G sólo tienen que tirar de repertorio (las nuevas canciones se sitúan discretamente hacia la mitad del concierto) para convertir el coso madrileño en una apoteosis del brinco.



PRETENDERS

The Isle Of View

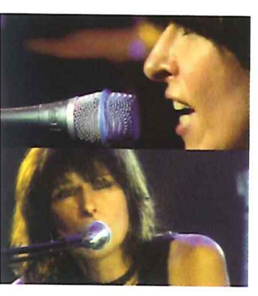
En formato acústico, la chica más atractiva del Rock'n'Roll y sus acompañantes actuales (sólo sobrevive el batería Martin Chambers de la formación original), ofrecen a sus fieles un exquisito recorrido por los momentos más memorables de su fascinante andadura: Private Life, Kid, Brass In Pocket... en nuevas interpretaciones, plenas de delicadeza y elegancia felina. Maravilla.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5
Subtítulos en cuatro idiomas. Algo es algo.

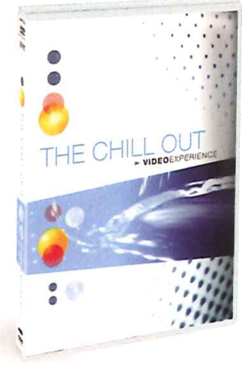
VALORACIÓN: 4/5
Lejos del bucolismo pastoril que afecta a gran parte de estos «desenchufados», Chrissie Hynde y sus músicos consiguen lo imposible: mejorar (casi) composiciones pluscuamperfectas, a base de cantidades masivas de buen gusto, pasión y sensibilidad (no sensiblería). Ver para creer que hayan pasado tantos años desde que comenzamos a escuchar al grupo...

CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ESPAÑOL, PORTUGUÉS, JAPONÉS
SONIDO: DOLBY DIGITAL 2.0 STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER



La melodiosa voz de la señora Hynde inunda de elegancia y glamour este fabuloso DVD



VARIOS

The Chill Out Video Experience

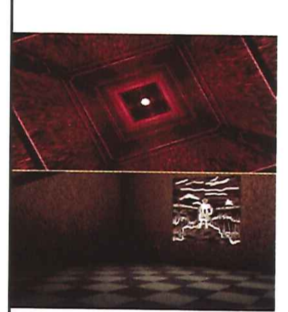
Doce relajantes vídeo-clips, concebidos más como evocadoras ilustraciones visuales que como filmes promocionales al uso, son la oferta de este Chill Out Video Experience: ambientes oníricos, submarinos o cyberdélicos al ritmo pausado, aderezado con detalles étnicos y aromas «jazzies», que marca un selecto grupo de paladines del Trip-Hop: Downstream, E-Mulation, CC Miles...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Cero patatero absoluto. No hay extras que valgan.

VALORACIÓN: 3/5
Un peculiarísimo artefacto que investiga en los límites del videoclip en busca de un nuevo tipo de relación música-imagen que trascienda el formato actual (definitivamente marcado por la mercadotecnia) para conseguir una forma artística con personalidad propia. Interesante y novedoso, especialmente para quien quiera ambientar una reunión de amigos, o simplemente relajarse.

CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: DRO



Más que clips, nos conformaremos con la contemplación de relajantes efectos



Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

El 26 de abril salió a la venta en todo el mundo el esperadísimo nuevo álbum de la poetisa y pionera del *Punk-Rock* **Patti Smith**. Su título es **Trampin'**.

Atención, *beatlemaníacos*: **Paul McCartney**, uno de los dos supervivientes de los Cuatro Fabulosos, confirma dos próximas fechas en nuestro país: martes 25 de mayo en **Gijón** (Estadio Del Molinón) y domingo 30 de mayo en **Madrid** (lugar por confirmar).

Otro mito, aunque más castizo, es **Josele Santiago**. Tras el éxito de **Las Golondrinas Etcétera** y sus actuaciones en **Madrid**, **Valencia** y **Barcelona**, su gira prosigue. Próximamente en: **Bilbao** (14 de mayo, Antzokia); **Ceutí / Murcia** (28 de mayo, Auditorio Municipal) y **Jaén** (5 de junio, Lagarto Rock).

El gran **Antonio Vega**, tras sufrir una dolorosa pérdida personal, edita un álbum de rarezas titulado **Escapadas** que incluye colaboraciones, versiones y temas dispersos de su discografía. Un abrazo, **Antonio**.

¡Vuelven **The Quireboys**! Cuando todo parecía tranquilo, la banda más arrogante del *Rhythm'n'Blues* británico de los 90 anuncia visita por estos lares.
Apunta: **Madrid**, miércoles 5 de mayo (El Sol) ; jueves 6, **Zaragoza** (Casa Loco); viernes 7, **Vitoria** (Azkena) y sábado 8, **Badalona** (Mostra Pop Rock).

La X Edición del **FIB** promete: rumores, cada vez más insistentes apuntan a **R.E.M.**, **David Bowie** y **Pet Shop Boys** como cabeceras de cartel de un festival cuya progresión no parece tener fin. Esperamos impacientes...

Por su parte, los remozados **Pixies** confirman su participación en **Festimad** y lanzan al mercado un nuevo recopilatorio titulado **Wave Of Mutilación : Best Of The Pixies**.

Una de las actuaciones internacionales interesantes que nos traerá el **Forum Barcelona 2004** será la de la joven cantante y pianista estadounidense **Alicia Keys**, que presentará en directo su último trabajo (**Diary**) el próximo 13 de julio en el Poble Espanyol. Entradas a la venta en **ticktackticket.com**.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO





THALIA

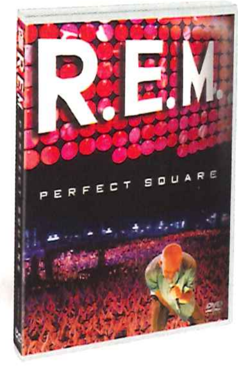
GREATEST HITS (EMI)

La estilizada mexicana persiste en sus intentos de plantar batalla a las latinas «oficiales» (Jennifer López, Shakira...) con un nuevo trabajo en el que se recogen todos sus hits tropicales (Mujer Latina, Arrasando, A Quién Le Importa...), y dos temas inéditos, claramente orientados a la pista de baile. Y es que el veranito está al caer y estamos seguros de que Thalia acompañará a muchos a la playa (sólo su música por desgracia).

MICHAEL JACKSON

THRILLER (EPIC/SONY)

Lujosísima reedición de una de las Obras Maestras del Pop de todos los tiempos que, además de beneficiarse de una minuciosa remasterización que potencia aún más el portentoso sonido original (cortesía de Quincy Jones), ofrece algunos nuevos contenidos sonoros (la versión maqueta de Billie Jean, tomas descartadas...) y una excelente sección fotográfica. Una golosina para disfrutar a lo grande.



R.E.M.

Perfect Square

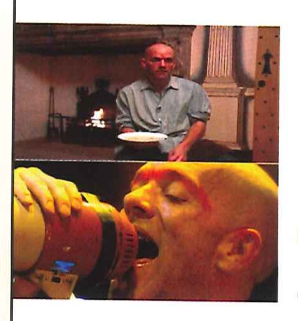
Curiosa presentación de la banda de Michael Stipe en Wiesbaden (Alemania), que se caracterizó por acoger las peticiones realizadas por los fans a través de la Web del grupo y algunas piezas «oscuras» de su enrevesada discografía. Por lo demás, un show de R.E.M., con todo lo que ello implica: alta intensidad emocional, entrega descarnada y un puñado de canciones gigantescas. Ni más, ni menos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
El extraordinario documental (A Stirling Performance) que incluye entrevistas, tomas en directo y curiosidades varias. Y subtítulos en siete idiomas. Nivelón.

VALORACIÓN: 4/5
Stipe, Mills y Buck, tras tantos años, siguen a lo suyo: sonidos cristalinos y turbulencia espiritual. Inconformismo, desazón, aislamiento, locura.... Fieles, como siempre, a los tics y obsesiones que les han hecho lo que son. Inoxidables.

CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ALEMÁN, ESPAÑOL, FRANCÉS, ITALIANO, HOLANDÉS, PORTUGUÉS.
SONIDO: DOLBY DIGITAL 2.0 STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND / DTS
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER



Michael Stipe, el carismático y siempre original «alma mater» del grupo, haciendo de las suyas altavoz en mano

«NO ES EL MÁS BONITO, TAMPOCO ES EL MÁS BARATO, NO ES EL MÁS DEPORTIVO, NI SIQUIERA ES EL MÁS POLIVALENTE, PERO ES TODO UN GOLF...»

VOLKSWAGEN GOLF

2.0 TDI HIGHLINE

La fuerza de un nombre

2.0 TDI

MOTOR: 2.000 cc.
POTENCIA: 140 CV. (4.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 9,3 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 203 km/h
PESO: 1281 kg.
CONSUMO:
URBANO
7,1 l/100
EXTRAURBANO
4,5 l/100
MEDIO
5,4 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.204 mm.
ANCHO: 1.759 mm.
ALTO: 1.485 mm.
MALETERO: 350 l.
DEPÓSITO: 55 l.

www.volkswagen.vw-audi.es

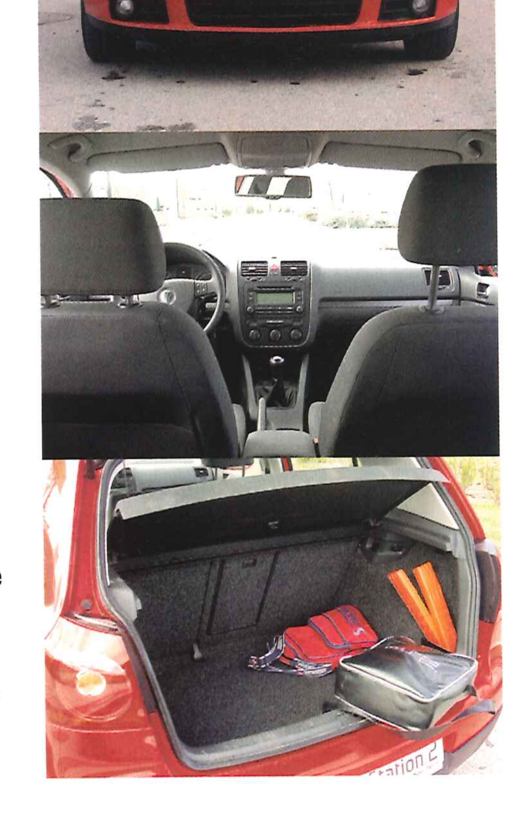
(+) PRESTACIONES, SUAVIDAD DEL MOTOR, AJUSTES

(-) MENOS JUVENIL EN GENERAL, INTERIOR SOSO

PVP-R: 23.955 €

Es, ha sido y será el objeto de deseo de muchos jóvenes y no tan jóvenes. Hace años conducir un Golf era un símbolo de distinción, y si encima era un GTi, ya la cosa se convertía casi en un título. Con el paso de los años, y con la aparición de competidores igual de consistentes, el mito del Golf se ha atemperado pero sigue totalmente vigente. Eso sí, lo que antes era el GTi ahora, con la moda de los diésel, se ha convertido en TDi, y las siglas GTi se dejan para un súper-deportivo mucho más exclusivo de futura aparición. Y la verdad es que no cabe duda que, de la gama actualmente disponible, el 2.0 TDi es sin duda la elección más acertada por prestaciones y, obviamente, por consumos. Por fuera, aparte de los grupos ópticos que nos gustan especialmente, tampoco se puede decir que de la cuarta a la quinta generación haya sufrido cambios estéticos muy notables (algo parecido a lo que le ocurre al A3 que ya probamos). Quizá en el interior hay más cambios, pero a pesar de ser un pelín más alegre, sigue pareciéndonos un coche muy soso en este aspecto, sin ningún ejercicio de diseño que merezca destacarse. Ajustes perfectos, eso sí, pero su aspecto no dice nada (se nota su



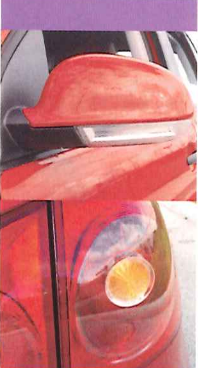


El maletero tiene unas dimensiones considerables, pero se queda por detrás de algunos de los competidores de su segmento. La boca de entrada facilita el acceso de equipajes

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
7	8	8	8	8	7,8

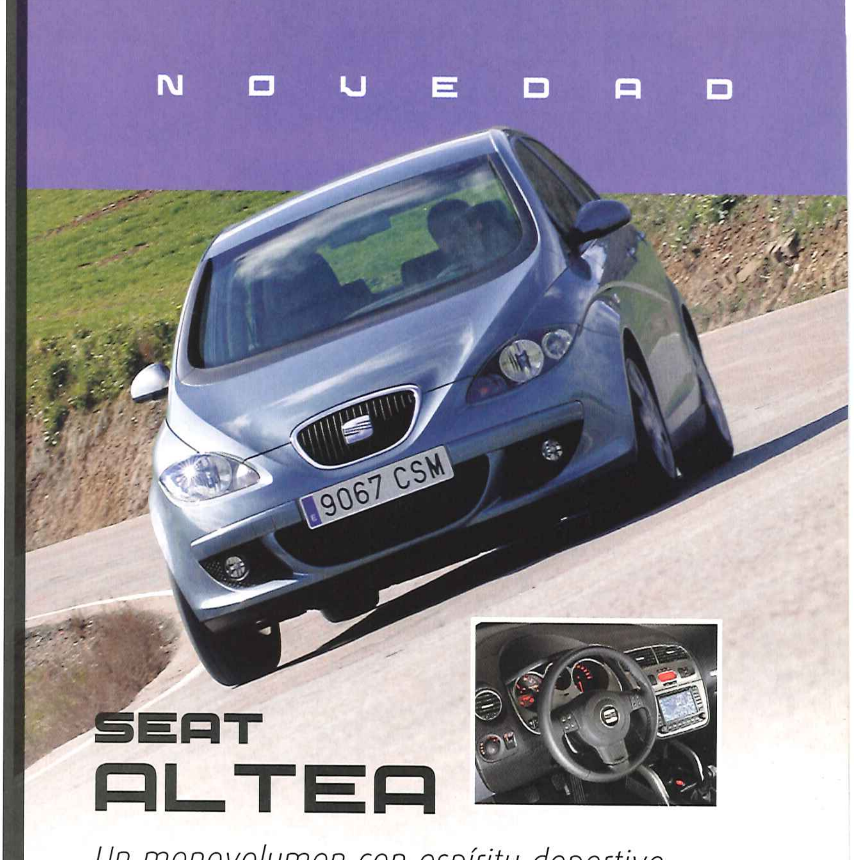


procedencia germana). Ya nos disponemos a conducir y lo primero que merece destacar son sus asientos, cómodos y con gran capacidad de sujección. En marcha se nos hace un poco torpe en baja, pero luego el tirón cuando entra el turbo es soberbio, contundente y nada incómodo. Quizá la primera marcha se nos antoja un pelín corta, sobre todo en comparación con la segunda y tercera, que tienen unos márgenes de utilización muy amplios. La sexta marcha es una delicia en carreteras abiertas, y se puede adelantar sin riesgos sin necesidad de reducir. El bastidor es el típico de los Golf y es más blando que duro, pero sigue permitiendo alguna licencia deportiva. En resumen, un coche equilibrado, sin fisuras. Ese es su secreto. ■ *José Luis del Carpio*



■ **Los intermitentes integrados en los espejos y los grupos ópticos aportan muchas dosis de elegancia al nuevo Golf.**

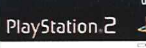
NOVEDAD

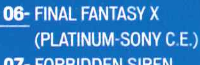


SEAT ALTEA

Un monovolumen con espíritu deportivo

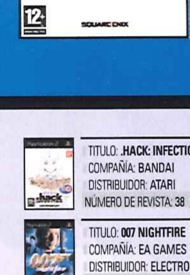
El Altea pasará a la historia como el SEAT que marcará un antes y un después en la historia de la marca desde que pasó a las manos del Grupo Audi. Su vocación es la de ser un coche familar, pero que no prescinde ni de prestaciones ni de capacidad de diversión. Los motores más potentes, de momento, serán los conocidos FSi de gasolina de 150cv. y el TDi de 140 cv. Espacio y deportividad es la oferta de un coche que dará mucho que hablar en el mercado.






LOS MEJORES

Mayo 2004 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



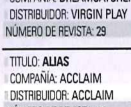
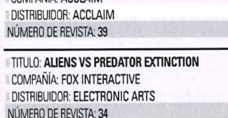
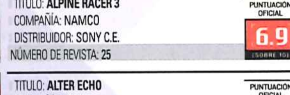
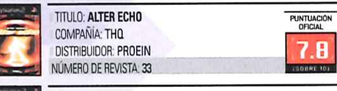
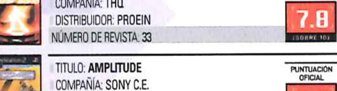
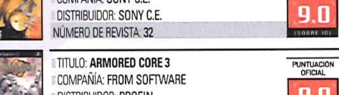
01- FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
02- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
03- EURO 2004 (EA SPORTS)
04- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
05- SOCOM II: US NAVY SEALS (SONY C.E.)
06- RAINBOW SIX 3 (UBI SOFT)
07- TRANSFORMERS (ATARI)
08- CUESTIÓN DE HONOR (SONY C.E.)
09- FORBIDDEN SIREN (SONY C.E.)
10- .HACK//INFECTION (ATARI-BANDAI)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 31 de marzo

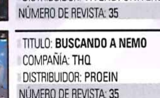
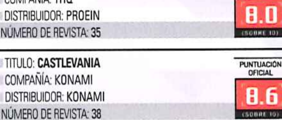


01- FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
02- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PLATINUM-ROCKSTAR)
03- NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
04- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
06- FINAL FANTASY X (PLATINUM-SONY C.E.)
07- FORBIDDEN SIREN (SONY C.E.)
08- BALDUR'S GATE D.A. II (VIRGIN PLAY)
09- SOCOM II: US NAVY SEALS (SONY C.E.)
10- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)

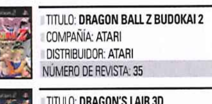
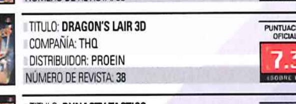
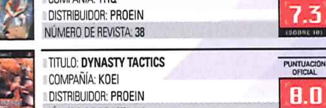
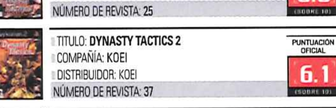
TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
.HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
007 NIGHTFIRE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BACKYARD WRESTLING	EIDOS INTERACTIVE	PROEIN	35	6.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5

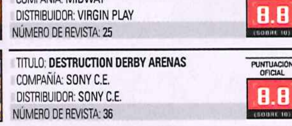


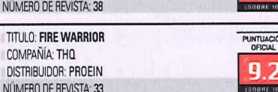
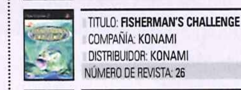
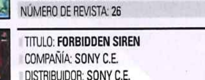


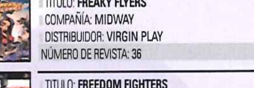
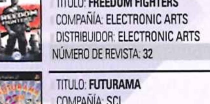
TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1




TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9




TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GROOVERIDER	PLAY IT	PROEIN	37	7.5
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8

2003-2004 CATÁLOGO

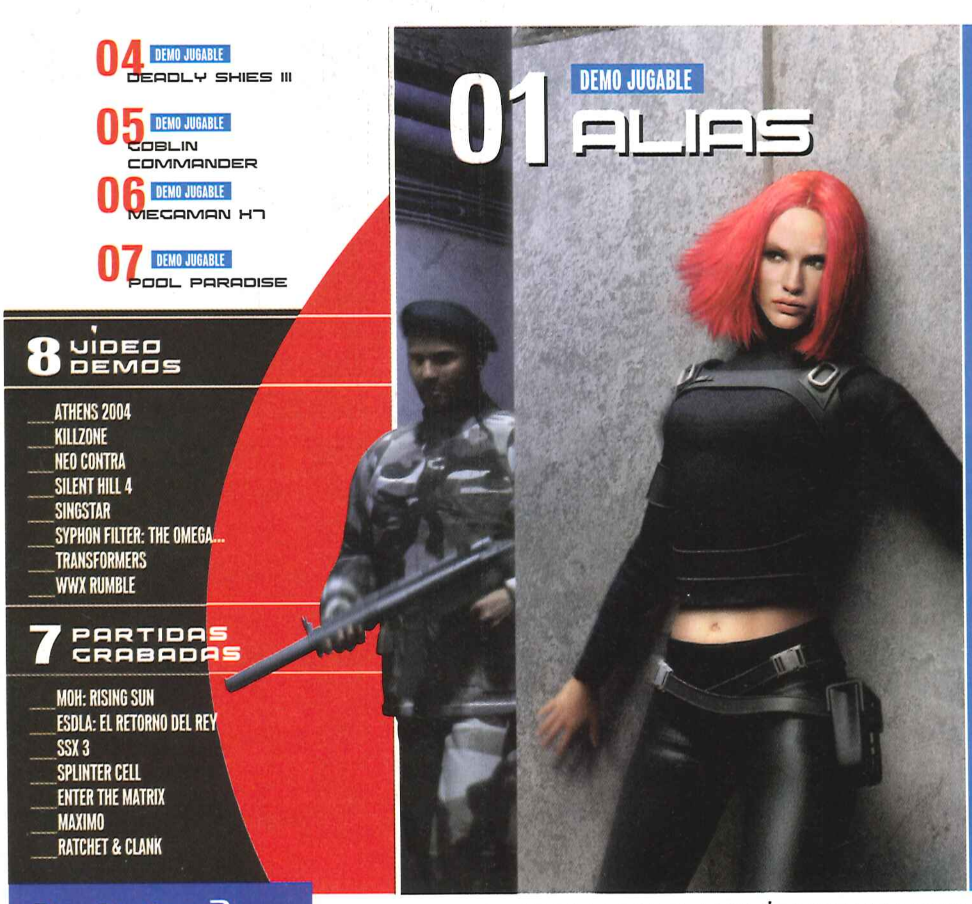
Todos los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	34	7.2
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NAVAL OPS WARSHIP GUNNER	KOEI	VIRGIN PLAY	36	8.4
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PERFECT ACE	OXIGEN INTERACTIVE	SHINE STAR	33	8.2
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO

7 DEMOS JUGABLES



04 DEMO JUGABLE DEADLY SKIES III

05 DEMO JUGABLE GOBLIN COMMANDER

06 DEMO JUGABLE MEGAMAN X7

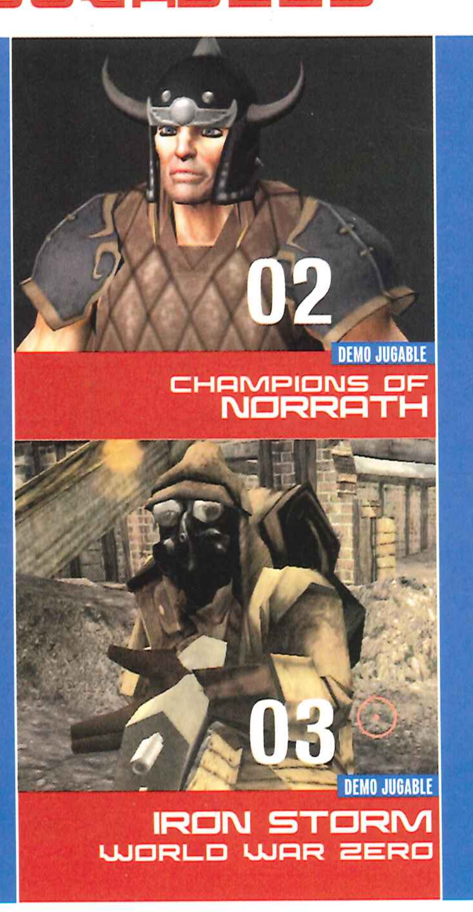
07 DEMO JUGABLE POOL PARADISE

8 VÍDEO DEMOS

- ATHENS 2004
- KILLZONE
- NEO CONTRA
- SILENT HILL 4
- SINGSTAR
- SYPHON FILTER: THE OMEGA...
- TRANSFORMERS
- WWX RUMBLE

7 PARTIDAS GRABADAS

- MOH: RISING SUN
- ESDLA: EL RETORNO DEL REY
- SSX 3
- SPLINTER CELL
- ENTER THE MATRIX
- MAXIMO
- RATCHET & CLANK



NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

OléMovil

NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!

POLIFÓNICAS...

84432	Estopa	Fuente de energía
84201	Prezioso	Voglio vederti danzare
84267	David Bisbal	Bulería
84203	Latin lovers	Dos gardenias
84090	Queco	Tengo
84068	Rammstein	Du hast
83796	C. del loco	La madre de Jose
80093	Sash	Equador
83228	Safri Duo	Samba Adagio
82935	N. Plateá	Noches de bohemia
80277	Metallica	Nothing else matters
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
83584	Evanescence	Bring me to life
83662	Beyonce	Crazy in love
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
80111	G. Roses	Sweet Child of Mine
80293	Bon Jovi	Its my life
80239	Europe	Final Countdown
80726	Bob Marley	No woman no cry

CINE Y TV

80025	Los Simpsons
80143	La Pantera rosa
84440	Sr. de los anillos
83883	Fraggle Rock
80125	Mortal Kombat
84064	Star Wars
80108	Benny Hill
80096	Pulp Fiction
80044	Rocky
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista

POL CÓDIGO POLIFÓNICA **7484**

Ej: envía POL 80726 al 7484 para escuchar "No woman no cry" en tu móvil.

NACIONALES

83902	Andy y Lucas	Son de amores
84034	F.Perea	Uno mas uno son siete
84057	Chenoa	En tu cruz me clavaste
83599	El chombo	Papi chulo
84426	Merche	Abre tu mente
82004	Juanes	A Dios le pido
82740	H. Del Silencio	Maldito Duende
84216	Mago de Oz	La costa del silencio
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero
83604	Malena Gracia	Loca

HIMNOS

83188	Real Madrid
82124	Atletico Madrid
83808	H. de España
84094	H. Republicano
82123	Athletic Bilbao
84446	Cara al sol
82172	Barcelona
83809	Guardia Civil

POP - ROCK

80001	50 Cent	In Da Club
83655	ACDC	Thunders truck
80002	Eminem	Lose Yourself
84252	Outkast	Hey ya
80217	Rolling Stones	Satisfaction
84204	The Rasmus	In the shadows
80298	Metallica	Master of Puppets
80269	Bomfunk MCs	Freestyler
84061	Black eyed peas	Shut up
81459	Deep Purple	Smoke on water

TECHNO - DANCE

80056	Faithless	Insomnia
83863	Safri Duo	Fallin high
83675	DJ Tiesto	Flight 673
80067	DJ Quicksilver	Belissima
83580	Scooter	Weekend
83661	DJ M. Brown	Axel F 2003
80041	DJ Sammy	Heaven
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
83786	Kate Ryan	Desenchantee
83814	Benny Benassi	Satisfaction
81664	Robert Miles	Children

806 52 62 44

...O SONIDOS REALES

TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
CRISTAL	¡Que susto! Parece que se rompe de verdad.
ORGASMO	Esta chica lo está pasando muy bien...
MOTOR	Arranque de una Harley Davidson
TARZAN	Grito de Tarzan igual que en la peli
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo!
FOX	Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!
RADIO	como el tuning de tu radio...

Ej: Envía POL TARZAN al 7484... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

VIDEO JUEGOS ©

Planet Zero 1021 · XIII 1088 · Bam! 1251 · Splinter Cell 1084 · Blocks 1272

ENVÍA BOX Código JUEGO **AL 7484**

Ej: envía BOX 1084 al 7484 para jugar a toda pantalla al Splinter Cell.

Poker 1267 · Solitaire 1013 · Prince of Persia: Las arenas del tiempo 1281

También al: 806 52 62 11

TOP

168	Bob marley	No woman no cry
812	David Bisbal	Bulería
395	Fran Perea	Los Serrano
210	Mago de oz	Fiesta pagana
389	Latin lovers	Dos gardenias
388	El canto del loco	La madre de Jose
107	DJ Sakin	Braveheart
205	Safri duo	Samba adagio
608	Eminem	8 mile
391	Andy y Lucas	Son de amores
276	Los Chichos	Ni mas ni menos
792	Outkast	Hey ya
407	Queco	Tengo
384	Prezioso	Voglio vederti danzare
101	Estopa	Fuente de energía

TOP

29087	¡ESPAÑA!
09013	
18437	Mago de Oz
20138	MARIA
30023	
21083	
16222	SHIN CHAN

DISCO

53257	Milk Inc	Never Again
53237	Chasis	Universe
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53014	Sash	Ecuador
53060	Energy 52	Cafe del mar
53252	Faithless	Insomnia
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61012	Prodigy	Breathe
53199	Barthez	On the move
53221	Barthez	Infected
53362	Dj Lasha	Giulia
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53375	Dj Tiesto	Traffic

TON Código del Logo o Tono **AL 7484**

Ej: envía TON 62101 al 7484 para que suene "Fuente de energía" en tu móvil.

SALVAPANTALLAS

75464 · 75427 (GENIUS) · 75436 · 75424 · 75443 · 75022 · 75467 · 75430 · 75123 · 75433 · 75435 · 75381 · 75009 · 75438 · 75431 · 75434 · 75456 · 75459 (Blub Blub) · 75348 · 75442 · 75157 (CHÉ)



CINE Y TV

51000	Star wars
52023	Los Simpsons
51075	Gladiator
51005	El Exorcista
51021	La Pantera rosa
51036	Titanic
52005	Coche fantastico
52007	El equipo A
52029	Verano azul
51027	Mision imposible
52039	Rasca y pica
52027	Fraggle rock
52073	Shin Chan
57005	Tarzan
51003	El bueno el feo, malo

09195 · 03040 · 03629 · 03091 · 03112 · 03002 · 03084 · 03004











HIMNOS

55024	H. de la Legion	68014	Hala Madrid
55058	Cara al sol	55059	Asturias Patria...
55025	Partido Popular	50009	La internacional
68002	Cant del Barca	68001	Atletico Madrid
55011	H. de España	68015	Real Sociedad
68030	100 Real Madrid	68004	Athletic Bilbao
55022	Els segadors	54424	Himno del PSOE



806 52 62 99





50171 · 06047 · 09012 · 03520 · 27000 · 02279 · 03383




27026 · 21188 · 21012 · 06351 · 09016

NACIONAL

54368	David Civera	Bye bye
54353	El chombo	Papi Chulo
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54400	Andy y Lucas	Tanto la queria
54387	Malena Gracia	Loca
54133	Hombres G	Sufre mamon
62102	Merche	Abre tu mente
54420	David Bisbal	Oye el boom
54180	Seguridad social	Chiquilla
54413	Andy y lucas	En tu ventana
54275	A.Ubago	Me muero por conocerte
54274	M. Oz	Hasta que el cuerpo...
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54412	Chenoa	En tu cruz me clavaste

POP-ROCK

60679	The Rasmus	In the shadows
59709	Beyonce	Crazy in love
59706	Sean Paul	Get busy
60570	Evanescence	Bring to life
59045	Mike oldfield	Tubular bells
60118	Linkin park	In the end
59626	50 Cent	In Da Club
60013	I.maiden	Number of the beast
60012	G. n roses	Sweet child of mine
60213	Iron Maiden	The Trooper
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60004	Acdc	Highway to hell
60024	Europe	The final countdown
59743	B.Eyed Peas	Where is the love
59749	Beyonce	Baby boy

FOTOS A COLOR

BANDERAS DEL MUNDO

Envía **COLOR** Nombre del país **AL 7484**

Ej: envía COLOR ITALIA al 7484 y tendrás la bandera de ITALIA en tu móvil.


36613


36337

37608 · 35332 · 36224 · 35230 · 36155 · 37600 · 36483 · 35819



Envía **COLOR** Código FOTO **AL 7484**

Ej: envía COLOR 35542 al 7484 y tendrás al TIGRE en tu móvil.

35516





37610






36648 · 35935 · 36215



36927 · 35955 · 35937 · 36253



35542

Animaciones Baby



Ej: envía COLOR KARATEKA al 7484 y verás como se defiende



37603

LLama al: 806 52 62 33







L'ORÉAL
PARIS
Efecto despeinado,
recién levantado.
SPECIAL FX
STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
OUT OF BED
EFECTO DESPEINADO
LARGA DURACIÓN
CREMA FIBROSA MOLDEADORA
NO ACARTONA
STUDIO LINE
OUT OF BED
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Crema Fibrosa Moldeadora!
L'ORÉAL